

JOC FULL RACE: INJECTION AUTOMOBILISM VITEZĂ DE LA AȘII SIMULATOARELOR AUTO.

LEVEL

CUM SĂ-ȚI
CONSTRUIEȘTI
PROPRIUL PC
DE GAMING

ȚIGĂRI,
JOCURI ȘI
ENERGIZANTE

Grand Theft auto V

preview **DIABLO III**
REAPER OF SOULS

AMNESIA
A MACHINE FOR PIGS
SAINTS ROW IV
THE RAVEN

review **FIFA 14**

**DRAGON
COMMANDER**

OCTOMBRIE 2013

Preț 15.90 lei



5 948490 250909

01310

Pentru ca tu să obții FOTOGRAFII SPECTACULOASE
îți oferim 100 de PAGINI cu și despre fotografie!

CHIP 09-10.2013
Subtitlu: chip.ro

FOTO VIDEO

Clipe pentru secole

PORTOFOLIU
Alex Iordache

CAUTĂ PACHETUL PROMOTIONAL!
CHIP FOTO-VIDEO
ediția septembrie-octombrie
se comercializează
și prin pachetul promoțional
revistă + carte
500 de sfaturi de fotografiere
sau Fotografia digitală - Tehnică și
compoziție sau Fotografia wildlife
la prețul de 24,98 lei.
ATENȚIE! Numărul este în
comercializare doar până la 10.10.2013!

TEST: Cele mai bune 142 de obiective foto
COVERSTORY: Fotografia de sport la superlativ
PRACTICĂ: Sfaturi de fotografiere și editare



Ediția septembrie-octombrie a revistei CHIP FOTO-VIDEO este disponibilă la prețul de 11,98 lei, dar o puteți găsi și în pachetul promoțional, alături de una dintre cărțile „500 de sfaturi de fotografiere”, „Fotografia digitală - Tehnică și compoziție” sau „Fotografia wildlife”, la prețul de 24,98 lei, în toate chioșcurile de difuzare a presei, precum și în magazinele **DOMO** și **F64** și online, pe www.chip.ro/librarie, www.domo.ro și www.f64.ro

Librăria
CHIP
ONLINE

Cărțile pot fi comandate și online pe www.chip.ro/librarie
sau pot fi achiziționate din magazine, librării sau online:



LEVEL

3 D Media Communications SRL
Str. R.D. Cocea Nr. 12 500010 Braşov
Tel: 0268/415158, 0744-754983,
0723-570531 (număr portat în reţeaua Orange)
Fax: 0268/415158
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

Editor:
Dan Bădescu (dan.badescu@3dmc.ro)

Director General:
Adrian Dumitru (adrian.dumitru@3dmc.ro)

Redactor-şef:
Mircea Dumitru (KIMO) (kimo@level.ro)

Redactori:
Vladimir Colan (colan) (colan@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Andrei Licheropol (Caleb)
Marin Nicolae (ncv)
Ovidiu Manciu (Aidan)
Radu Sorop

Au mai publicat: ANDY (caricatură)

Grafică şi DTP:
Ramona Vintilescu (ramona@level.ro)

Publicitate:
Leonte Mărginean (leonte.marginean@3dmc.ro)

Contabilitate:
Cristea Medea (contabilitate@3dmc.ro)
Emanuela Negură (emanuela.negura@3dmc.ro)

Distribuţie:
Ioana Bădescu (ioana.badescu@3dmc.ro)
Nicu Anghel (nicu.anghel@3dmc.ro)
Gheorghe Cîmpoi (gheorghe.cimpoi@3dmc.ro)

Adresa pentru corespondenţă:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Braşov
Pentru distribuţie contactaţi-ne la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente:
0268-415158, 0368-415003
luni-vineri, orele 13:00-16:30.



LEVEL este membru fondator al
Biroului Român de Audit al Tirajelor
(BRAT).



Publicație ce beneficiază de rezultate de audit
conform Statutului Național de Audit,
conform cîrilor SMA (perioada de măsurare august
2011 - august 2012). LEVEL are 74.000 cititori/edție.

INSERENȚI DIN ACEST NUMĂR:

Best Distribution
Orange

7, 41
100

TOAMNĂ 2013

Aş fi vrut să mă amuz puţin pe seama celor de Ubisoft, care s-au trezit în ceasul al doilea că lansează două titluri AAA în aceeaşi lună, iar ca să evite duelul din noiembrie, au amânat unul dintre ele până la primăvară. Atunci va avea mai puţin concurenţă. Watch_Dogs nu va mai fi, aşadar, disponibil la lansarea consolelor Xbox One şi PS4, motivaţia oficială fiind cel puţin puerilă. Nu mă miră. Nici măcar faptul că studenţi IT, „practicanţi” ai unei universităţi chineze, sunt forţaţi să lucreze gratuit la liniile de asamblare ale consolei Sony PS4 de la Foxconn (în loc să înveţe noi tehnologii), nu mă atinge atât de tare. Iar ca să fie tabloul complet, studenţii în cauză lucrează peste programul obişnuit al unui angajat pe acelaşi post, iar absenţa de la „serviciu” atrage după sine exmatricularea. Sony, mamă, dar nu poţi ţine pasul? Chiar aveai nevoie de sclavi? Parcă mai ieri ne scoteau şi pe noi la cules de cartofi... Dar nici asta nu mă atinge prea tare.

Mai nasol este să vezi cum imbecilitatea, inerţia şi prostia devin, încet, dar sigur, reperi ale societăţii noastre. Nu peste multă vreme, nenorocitul care a îndrăznit să îl ceară socoteală şmecherului cu BMW (păcat de marcă) care a blocat o stradă cu sens unic, pentru că el nu se uită după indicatoare, iar dacă le vede, nu ştie cum să le interpreteze, va putea fi hăcuit chiar în mijlocul intersecţiei de către cel din urmă, fără ca cineva să se sinchisească să intervină. Iar atunci, să nu te bazezi pe Poliţie, dacă ea va mai exista, şi nici pe trecătorii speriaţi de bombe.

De mâine, pe terenul tău şi fără ştirea ta, s-ar putea să răsară o sondă Chevron, doar pentru că stai pe nişte gaze de şist, iar cuiwa, acolo sus, i se rupe de tine. Pentru că nişte unii văd că americanii, mai ales, sunt băieţi deştepti şi exploatează doar resursele altora, păstrându-le pe ale lor aproape intacte. Pe bani puţini, dacă se poate, de preferat pe nimic şi fără niciun interes pentru siguranţa amărăţilor sub care sapă. Iar dacă mai ai şi nişte mult aur sub cur...

În orice caz, e bine să reţineţi că, în general, bastoanele Jandarmeriei par să aibă grijă mai puţin de siguranţa publică, şi mai mult nişte scaune. La Braşov te saltă şi dacă mergi pe trotuar, darămite dacă îndrăzneşti să îi strigi pasul în stradă.

Dar ce prostii vorbesc... Mai dă-i cu nişte Salam, băii!

P.S. Am decis să lăsăm Total War: Rome II pentru ediţia următoare. A rămas Marius fără putere după Amnesia...

■ KIMO

NOTĂ: în ediţia precedentă, jocul Europa Universalis IV a primit nota 9, şi nu 7,4, aşa cum apare în căsuţa tehnică a articolului. Ne cerem scuze pentru greşeală şi vom avea grijă să nu se repete. Aşadar, nota 9 pentru EU IV. Să le trăiască!

KiMO

- 1 A Machine for Pigs
2 GTA V
3 Dragon
Commander



cioLAN

- 1 Dragon
Commander
2 A Machine for Pigs
3 GTA V



Marius Ghinea

- 1 A Machine for Pigs
2 GTA V
3 Brothers



ncv

- 1 Brothers
2 GTA V
3 A Machine for Pigs



Radu Sorop

- 1 A Machine for Pigs
2 Memoria
3 Brothers



Aidan

- 1 GTA V
2 Saints Row IV
3 Brothers



REVIEWS CUM NOTĂM

În cazul verdictului dintr-un joc, nota finală este obținută dintr-un calcul simplu, rezultatul fiind dat de media notelor acordate pe categoriile Grafică, Sunet, Gameplay, Multimedialitate, Storyline și, cel mai important, Impresie personală. Cum rezultatul final este cum tot ce contează, am decis să nu mai înlocuim căușa tehnică cu prea multe detalii. Nota finală spune tot.



28

Sandbox la superlativ.

GRAND THEFT AUTO V



72

FIFA 14



24

REAPER OF SOULS

Căpșorul se înnoiește.



46

Amnesia recidivează.

A MACHINE FOR PIGS



12

CUM SĂ-ȚI CONSTRUIEȘTI
PROPRIUL PC DE GAMINGȚIGĂRI, JOCURI ȘI
ENERGIZANTE

08



RACE INJECTION

JOC FULL

Iată că ne înținem de o tradiție: vă oferim cel puțin o dată pe an un titlu de simulare auto de calitate. Și tot de la SimBin, ceea ce este din start o garanție a faptului că veți avea parte de o experiență cit mai apropiată de realitate posibil – la nivelul simulărilor din generația actuală (foarte ridicat, de altfel). De data aceasta este vorba despre un pachet ce reunește toate expansion-urile recente create de SimBin pentru Race 07, adică cele lansate după apariția STCC – The Game, GTR – Evolution și Race On.

Dacă aveți o pasiune pentru mașinile vechi, fiți îndoiți că GT Legends-ul pe care l-ați primit acum câțiva ani alături de revista noastră a fost numai bun

pentru a vă satisface nevoia de clasicism auto. Pe de altă parte, cu un engine de simulare mai avansat, RACE Injection conține expansion-ul Retro Pack, ce aduce câteva modele de mașini pe care SimBin nu le-a mai reprodus până acum, printre care cele mai importante ne par Camaro-ul din '70, BMW-ul 3.0 CSL și 2002, precum și Opel-ul Commodore GS 3001.

Pentru cei care iubesc puterea motoarelor, în RACE Injection se află GT Power Expansion, cu ale sale Pagani Zonda R, BMW M3 GT2 și Matech GT1.

Experiența trăită la volanul unei Zonda este supraprealistă – SimBin au reușit să o facă realistă. Fani BMW vor

me al Suediei, dar, pe lângă această excelentă reconstrucție a unei competiții mai mult decât interesante, se află un pachet de nebunie, adică mașinile din campionatul de suport al STCC, anume cele din Camaro Cup-ul suedez (care a devenit recent V8 Thunder Cars, deschisă tuturor muscle car-urilor precum Chevrolet Camaro, Ford Mustang și Dodge Challenger). Importantă în STCC The Game 2 este adăugarea modelului cel mai recent de Camaro, anume cel de generația a V-a.

Dacă luăm în considerare numărul impresionant de modele noi de mașini aduse de aceste trei expansion-uri, la care adăugăm și numărul la fel de impresionant de piste adiționale, avem deja parte de un conținut mai mult decât consistent. Dar lucrurile nu se opresc aici, deoarece RACE Injection mai oferă și Formula RaceRoom, o pasionantă versiune SimBin a mașinilor actuale de Formula 1. Iar dacă simțiți că nu ați avut parte de suficient material pilotabil de clasă WTCC, nu vă îngrijorați: în Race Injection se află întregul sezon al competiției mondiale de turisme din 2010, cu piste și mașini cu tot.

OBSERVAȚIE: RACE Injection necesită o conexiune la internet și un cont gratuit STEAM pentru activare.



EVENTIMENT

06 CAMPIONATUL MONDIAL DE SPORT ELECTRONIC 2013

CULTURA GAMERISTICA

08 ȚIGĂRI, JOCURI ȘI ENERGIZANTE

12 DESPRE CUM SĂ-ȚI CONSTRUIEȘTI PROPRIUL PC DE GAMING

PREVIEW

24 DIABLO III: REAPER OF SOULS

REVIEW

28 GRAND THEFT AUTO V

38 DIVINITY: DRAGON COMMANDER

42 BROTHERS: A TALE OF TWO SONS

46 AMNESIA: A MACHINE FOR PIGS

56 SAINTS ROW IV

60 THE BUREAU: XCOM DECLASSIFIED

66 THE RAVEN: LEGACY OF A MASTER THIEF

72 FIFA 14

76 MEMORIA

80 PAPERS, PLEASE

MODS

82 IENHANCER 2.1

82 GTA V STYLE CHAR SWITCH

FREE2PLAY

83 MINI GAMES

RETRO

84 DISCWORLD NOIR

LOAD

88 DEFENDER OF THE CROWN

HARDWARE

90 GAMDIAS HERMES

91 GAMDIAS ZEUS

92 LOGITECH G400S

93 ROCCAT HIRO

94 SPEEDLINK XEON

95 SPEEDLINK STRIKE XF

96 NEXT ISSUE

97 COPERTA DVD

98 ABONAMENTE

WORLD CHAMPIONSHIP leSF 2013

R O M A N I A

Toamna se numără campionii

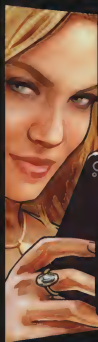
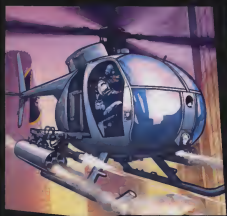
Sportul electronic atrage pe zi ce trece tot mai mulți practicanți, dornici să își demonstreze talentul și competențele uimitoare, spre deliciul legiunilor de fani. Pentru iubitorii jocurilor, competițiile internaționale sunt un prilej de celebrare a unei pasiuni care nu cunoaște granițe, desfășurate într-o atmosferă dominată de fairplay. După un Dreamhack București 2013 atmosferic, spectacolul ludic se întoarce în capitală sub forma Campionatului Mondial de Sport Electronic, după ce, vreme de patru ani, acesta a avut loc în Coreea de Sud. Pregătiți banii de bilet și geanta de voiaj, fiindcă toamna aceasta vine cu semne bune!

București, centrul atletismului digital

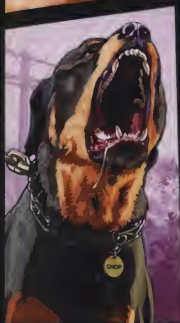
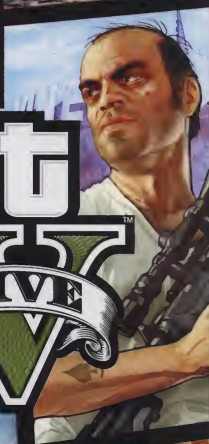
Disputat în perioada 1-3 noiembrie la Sala Polivalentă, Campionatul Mondial de Sport Electronic este un eveniment organizat de Liga Gamerilor Profesioniști (Professional Gamers League - PGL) împreună cu Federația Internațională de Sport Electronic (International eSport

Federation - leSF) și susținut de Romtelecom, în calitate de partener principal. Liga Gamerilor Profesioniști a fost înființată în 2002 cu scopul de a susține și promova dezvoltarea sportului electronic. România este membră a Federației Internaționale de Sport Electronic din anul 2009. De atunci, cu susținerea ligii, reprezentanții țării noastre au participat la toate Campionatele Mondiale, plasând România an de an între primele trei din lume. În clasamentele pe națiuni (surso: www.le-sf.com). Datorită succesului înregistrat cu Dreamhack Bucharest 2013, era de așteptat o întărire a parteneriatului media cu Romtelecom, promovarea la scară largă a unui astfel de eveniment putând doar să ne bucure. Ca mărțurie a importanței CMSE 2013, un număr foarte mare de atleți digitali și-au anunțat prezența, aproximativ 300 de jucători profesioniști din peste 50 de țări urmând să se înfrunte în competiții de League of Legends, Starcraft II, Tekken Tag Tournament 2 și Alliance Of Valiant Arms (AVA). Pe lângă competițiile incendiarie, spectatorii vor putea lua parte la activitățile organizate cu ajutorul sponsorilor Romtelecom, AMD, Coca-Cola, Madcatz și Like It, desfășura-

te în afara turneului oficial. Anul acesta, băieții își vor demonstra abilitățile în două discipline - League of Legends, dotat cu premii în valoare de 27.000 de dolari, și AVA, cu un prize pool de 18.000 de dolari. Fetele se vor întrec pe hărțile de StarCraft 2 și în arenele sângeroase din Tekken Tag Tournament 2. Campionatul Mondial de Sport Electronic își propune să fie mai mult decât un turneu global cu premii mari, creșterea comunității de gaming și aducerea sportului electronic pe aceeași poziție cu alte discipline sportive din România fiind unul din scopurile magistrale ale organizatorilor. Integrarea României în circuitul atletismului digital este un pas important pentru țara noastră - mai ales acum, când această activitate competitivă se bucură de un succes în plină creștere -, deocamdată lucrurile bucurându-se de un parcurs încununat cu reușite și realizări semnificative. Noi sperăm ca exemplul oferit de jucătorii profesioniști să îndrume cât mai mulți gameri talentați spre o carieră în e-sports. Pentru cei interesați, biletele pentru spectatori au fost puse în vânzare pe ComputerGames Shop și pot fi achiziționate inclusiv prin SMS.



Grand Theft Auto V



17 SETTEMBRE



© 2013 Rockstar Games, Inc. Grand Theft Auto, Grand Theft Auto: The Scripted Episodes, and the Rockstar Games logo are trademarks or registered trademarks of Rockstar Games, Inc. in the United States and other countries. "GTA" and "Grand Theft Auto" are trademarks of Rockstar Games, Inc. in the United States and other countries. "Xbox" and "Xbox 360" are trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and other countries. "PS3" and "PS Move" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. in the United States and other countries. "PlayStation" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. in the United States and other countries. "Xbox 360" and "Xbox LIVE" are trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and other countries. All rights reserved.

//ȚIGĂRI, JOCURI ȘI ENERGIZANTE//

-Declamație privind efectele nocive ale gaming-ului;
o analiză asupra tendinței tipic umane de a risipi timp;
un experiment sinistru;
ipocrizie, evoluție, comercialism, mimetism și subcultură;
jocuri, țigări, energizante și cafea-

Aveți în față un articol care trebuia să trateze, cumva, tendința tipic umană de a pierde timp, în mod obișnuit prin erodarea vicioasă – activă sau pasivă – a sănătății fizice, spirituale și morale. Evident, cea mai convenabilă metodă ar fi fost transformarea pomirii „sapiensiene” de a consuma secunde prețioase făcând lucruri irelevante – pe o scară valorică foarte largă – într-un manifest extrem de negativist și critic. De fapt, intenționam să distrug în scris pasiunea noastră pentru joaca desfășurată într-un mediu virtual. Cineva trebuia să aducă în discuție și fața întunecată a gaming-ului, chiar în paginile unei reviste cu și despre jocuri. Știți voi, mă refer la chipul pe obraji cărui sunt tatuate nimicuri precum pierderea locului de muncă, sedentarismul cronicizat, ruperea de realita-

te sau obsesia bolnăvicioasă pentru un anumit joc, alături de țigări, cafea, alcool și energizante. Astfel de lucruri se întâmplă tot mai des. Apoi, acest articol urmărea o prezentare a transformării comunității de gameri într-o piață „cool” pentru diferite produse, unele mai mult sau mai puțin nocive – o incursiune în viața consumeristă a jucătorului de piviță, cel ținut activ de tutun, cafeină și catharsisul retragerii în anonimul universului virtual. Așadar, în ce s-a transformat articolul meu? Într-o frică irațională. Într-o spaimă similară cu anatidaefobia, fobia că undeva o rață se uită la tine cu ochi malefici, examinându-ți cu răceală adâncurile sufletului. Să fie vorba despre o teamă generalizată față de stagnarea cognitivă a comunității și o decădere a industriei, a originalității creative? Ori sunt eu lovit de pa-

ranioa și încep să văd o supra-comercializare a valorilor sub-culturii gamerilor acolo unde nu este cazul? Totuși, cred că voi atinge majoritatea punctelor enumerate mai devreme – și o voi face pornind de la rezultatele unui experiment, la care m-am supus de dragul autenticității articolului și pe care nu îl recomand nimănui. Lăsați-l pe Aidan să își ardă celulele pulmonare, hepatice și nervoase pentru voi. E mai bine așa.

48 de ore de ipocrizie

Patruzeci și opt de ore lipsite de somnul nocturn, petrecute în compania jocurilor. Un maraton curajos, obositor, alături de un Nintendo DS, un Playstation 3 și bătrânul meu PC. Un experiment diabolic, înclinat de succes. De ce? De ce nu? Câți dintre noi ar studia 48 de ore pentru un examen sau o reanșă? Câți ar putea conduce o mașină două zile, fără întrerupere? Și totuși, susținut numai de băuturi energizante, câte o partidă involuntară de moșăială iepurească, nicotină și junk food, organismul unui gamer îndură robotic orice, pentru a se putea scufunda cu totul în lumea fictivă, desfășurată pe ecranul din fața ochilor. Experiența ludică este unică, fiindcă nu își găsește un echivalent în natură. Cu excepția omului, nicio specie de primată nu își satisface dorința de joacă într-o lume virtuală. Să fiu sincer, nu cunosc existența vreunui animal pentru care timpul să însemne atât de puțin. Felinele dorm pentru a-și conserva prețioasa energie, dobândită după efortul vânătorii. În cazul nostru, al oamenilor, știința nu poate oferi o explicație concretă și coerentă pentru necesitatea somnului. Deși organismul urmează un ciclu clar zi-noapte, societatea noastră operează 24/24. Individul este singura verigă încă neadaptată la funcționarea continuă. În plus, avem tendința bizară de a ne plătisi foarte repede. Dacă pu-

Fumatul, dependența de zahăr și dependența de jocuri – trei afecțiuni cu legături mai strânse decât ar părea la prima vedere.

NEVER KNOWS BEST



CONTRARY TO POPULAR OPINION, THESE DO NOT MAKE ME A KILLER.

WELL, MAYBE THE WII-MOTE. THAT SHIT'S DANGEROUS.

nem cați la cap: somnul, plictiseala și irosirea – presușun – inutilă a timpului liber. Jumătate din viața unui homo sapiens sapiens (sunt curios dacă străbunii noștri homo sapiens idaltu „ardeau gazul” saharian la fel de plictisiți) se transformă într-o insultă la adresa lanțului trofic. Am simțit pe propria piele efectele groaznice ale durerii de spate, usturimea ochilor, înepături la nivelul încheieturilor și cea mai cumplită migrenă imaginabilă. Chiar și așa, mintea excitată putea și voia mai mult. Presupun, după 48 de ore lipsite de odihnă, că următorul pas în evoluția speciei mele este condiția de homo ludens. Generația noastră e, fără doar și poate, generația omului jucător, iar secolul 21 se definește cu ușurință prin jocuri. Cel puțin asta încearcă vuietul monoton al presei de specialitate să ne sugereze. Ne încurajăm reciproc pe Kotaku, Destructoid, Evil Avatar și RPS, ne construim comunități și ne aruncăm petale de flori în fața picioarelor după o realizare măreață în game. Ne închinăm la altarul artei digital-ludice, respirăm violența, savurăm sexul (apoi criticăm pe forum misoginismul) și, nu în ultimul rând, ne cheltuim banii pe iluzii jucabile. Să fie asta tot ce suntem?

I am gamer și sunt rănit

Atunci când luăm în calcul escapismul și catharsisul, răspunsul este un „nu” hotărât. Gaming-ul dus la extrem devine o paradigmă a societății moderne. El ne



arată, printr-o pildă cu final tragic, către ce valori ne îndreptăm atunci când stresul și tensiunea acumulate la școală sau serviciu devin prea greu de refulat prin intermediul unor activități, culmea, cu adevărat relaxante. Paradoxal, butonarea unor titluri foarte complexe este o

destindere ce necesită un imens efort cognitiv și fizic. FPS-urile „dumbed down” sunt altă mâncare de pește, căci acolo vorbim despre o deconectare realizată prin intermediul unui automatism violent, pe care eu îl denumesc „injunghiere repetată” – altfel spus, cele treizeci de lovituri de cuțit întâlnite în crimele pasionale. Dacă ați înțeles analogia, puteți deduce cu ușurință de ce violența jocurilor cu împușcături poate fi reprodușă într-un mediu care favorizează accesul la arme. Să nu credeți că societatea americană, de exemplu, este bolnavă. O, nu, nici pe departe! Dacă armele automate s-ar putea obține în România cu aceeași ușurință, câteve școli românești ar avea imediat parte de un Columbine balcanic. Psihopații violenți nu sunt o invenție americană, așa cum nici mimetismul (cu sensul de imitare, maimuțare-lă) nu este o problemă recentă. Evoluția a echipat copiii cu abilitatea de a imita acțiuni, educația oferită de familie și societate fiind factorii barierei, dincolo de care nu există o cale de întoarcere. Crima și căderea într-o psihol-



Această imagine nu este reprezentativă pentru subcultura iubitorilor de jocuri video.



Ne apropiem de realitate...

VIDEO GAMES DON'T MAKE KIDS VIOLENT

LAG dots

O mână sport pentru susținerea incheieturii. Practică în cazurile de tunel carpien.



ză provenită din joacă sunt, cu certitudine, cele mai grave efecte nocive ale gaming-ului. Însă este necesară o condiție patologică preexistentă pentru a se ajunge la ele. Aș vrea să revin la ideea de relaxare prin intermediul imersiunii totale în mecanica unui joc complex, stare generatoare de probleme psihologice și afecțiuni fizice greu de ignorat. Ne întâlnim tot mai des cu următoarea situație: un titlu grozav este anunțat cu mult hype (vezi GTA V sau Rome II), așa că nu putem rata șansa de a-l

butona în exces chiar din ziua lansării. Echipați cu băuturi zaharoase, nelipsite țigări (eu tocmai îmi aprind una) și minimum o pungă de chestii neidentificabile, prăjite în ulei rănced, stăm împietriți cel puțin zece ore, conectați la un controller sau mouse. Eroadați de zgomotul infundat al ventilatoarelor din unitatea centrală, orbiți de lumina sintetică și răvășiți de substanțele nocive ingerate, ne supunem organismul cuimei secolului XXI: sedentarismul. Bărbați, femei, copii, nimeni nu este cruțat de barbarul sedentarism. Or, pentru un gamer sedentar, viața lipsită de activitate se desfășoară între laturile poligonului izolare socială - obezitate - scolioză - sindromul de tunel carpien. Despre două dintre acestea pot vorbi în directă cunoștință de cauză.

Și gras, și cu mâna ruptă

Cei care mă cunosc personal sau m-au văzut într-o poză recentă știu că sunt departe de a fi în formă. În cazul meu, țesutul adipos acumulat din pricina stilului de viață sedentar se datorează parțial orelor petrecute în

compania jocurilor. Mă joc mult, iar atunci când nu mă joc încerc să scriu despre jocuri. Oricum aș pune problema, nu-mi pot evita vinovăția, căci consola și calculatorul nu m-au ținut prizonier. Decizia ignorării fizicului îmi aparține în totalitate, lucru pe care îl conștientizez pe deplin. Pe deasupra, sunt sigur că mulți dintre cititorii declarației mele se regăsesc într-o situație similară (cu excepția celor înzestrați de la natură cu un splendid metabolism accelerat). Supraponderabilitatea, vine însoțită de nemăsurate probleme secundare, printre care și nenorocitele dureri de spate. Imaginați-vă o coloană vertebrală tensionată și torsionată permanent de minimum zece kilograme suplimentare. Durerile de spate radiază spre piept, umeri, picioare, spre tot ce are legătură directă cu șira spinării. Le recunoașteți? Sunt curios câți dintre cei cu o greutate normală ar răspunde afirmativ. Probabil cei chinuți de scolioză, adică deformarea laterală a coloanei vertebrale, provocată de slăbirea ligamentelor vertebrelor. Sindromul tunelului carpien este un asasin tăcut, mai puțin evident. Majoritatea celor afectați realizează gravitatea problemei numai atunci când ajung la bisturiu, deși metodele preventive abundă. La adresa http://www.doctor.info.ro/sindrom_carpien.html găsiți o sinteză medicală a sindromului, însoțită de o listă cu simptome, remedii și alte informații utile. Personal, am descoperit un oarecare confort în utilizarea unei tastaturi ergonomice și în purtarea unei mănuși pentru întărirea incheieturii.

Gamer-ul, consumatorul din peșteră

Dacă textul meu asociază noțiunea de gamer cu imaginea inestetică a unui obez tabacist deformat, mea culpa, mea maxima culpa. Vedeți, nu mi-am propus să vin cu soluții, deoarece mă mulțumesc cu identificarea problemelor. Rant-ul meu este un avertisment, o constatare a capcanelor ignorate de generația homo ludens. Totuși, o mână de tartori comercialiști speculează ignoranța și sensibilitatea noastră. Mă refer, desigur, la producătorii de băuturi energizante sau suplimente destinate jucătorilor. Din nefericire, obișnuiesc să consum astfel de produse atunci când mă simt copleșit de oboseală, în cantități ridicate. Pragul de toleranță la ca-



Nici adulții nu sunt scutiți de dependență. Riscurile sunt la fel de mari.



Jocurile și jucătorii, două elemente fascinante.

feină crește cu fiecare doză, ceea ce ar trebui să mă îngrijoreze. Oricum, nu despre mine era vorba, ci despre bleții prundi expuși la unda de șoc rezultată din explozia unei piețe foarte cool – cea promovată de Monster Energy, Red Bull sau Rockstar. Mai nou, băutura energizantă este un fashion statement ori un accesoriu trendy. Acum, nu vreau să arăt cu degetul către ficat, dar, știți, DIABET, obezitate, paragraful precedent... Ahem. Toată silimarina din lume nu poate stopa numărul cazurilor de diabet zaharat la copii, aflat în continuă creștere exponențială. Singura soluție este un regim echilibrat, însoțit de exerciții fizice zilnice, așa cum spune și spotul difuzat la TV după calupul de reclame. Gaming-

ul hardcore, sedentar, „de pîivniță”, seamănă tot mai mult cu situația din The Stanley Parable: naratorul-rațiune dictează un parcurs, Stanley-jucătorul se abate de la calea rațională, iar finalitatea depinde în totalitate de percepția fiecăruia asupra consecințelor. Comercianții de băuturi energizante au înțeles precis acest lucru. Tinerii, energetici, „by design”, sunt dispuși să cheltuiască sume consistente pentru a atinge apogeul exaltării ludice și pentru a se face remarcați în mulțime. Nu e suficient să joci Modern Warfare 3. Trebuie să consumi o doză de Call of Duty Mountain Dew pentru a rupe tiparul. În plus, primești XP bonus cu codul de pe capac! Energizantul minune nu își mai face efectul? Parcă și

Am scris articolul de față după consultarea unor surse de informații, cred eu, demne de a fi împărtășite. Voi include mai departe o serie de link-uri, unele recomandate la rândul lor de către o cunoștință experimentată în psihologia adolescentului.

<http://www.escapistmagazine.com/news/view/97838-Department-of-Defense-Research-Gamers-Are-20-Smarter> – Un articol interesant, publicat online de The Escapist Magazine.

http://www.oddee.com/item_98407.aspx – Zece exemple de afecțiuni dobândite în urma gaming-ului excesiv.

<http://www.energyfiend.com/energy-drink-side-effects> – Despre efectele adverse ale băuturilor energizante.

http://www.aacap.org/AACAP/Families_and_Youth/Facts_for_Families/Facts_for_Families/Pages/Children_and_Video_Games_Playing_with_Violence_91.aspx – Un articol publicat de American Academy of Child & Adolescent Psychiatry.

<http://www.webmd.com/mental-health/features/video-game-addiction-no-fun> – Despre dependența de jocuri.

văd un billboard gigantic: „Nu te îngrijora, depresia este un efect temporar al scăderii glicemiei, reflectat în activitatea ta socială!” Deloc surprinzător, unele studii (Evidence for sugar addiction: Behavioral and neurochemical effects of intermittent, excessive sugar intake, Nicole M. Avena, Pedro Rada, Bartley G. Hoebel) au găsit o paralelă între efectul zahărului asupra creierului și efectul drogurilor recreative. Ambele aduc o stare de euforie și exaltare trecătoare, care formează dependență. Cum jocurile pot avea un efect similar asupra unui creier ahiat după dopamină, rezultă o combinație nefericită, cu repercursiuni directe asupra echilibrului psihic și fizic. Între noi fie vorba, un fruct e mult mai potrivit în timpul unei sesiuni lungi de Skyrim.

Subcultură, în loc de concluzie

În ciuda pericolelor tipice subculturii din care facem parte, a fi gamer este un motiv de mândrie. În compania PC-ului, a consolei și a internetului, experiențele noastre sunt fantastice. Cheltuiim sume considerabile pe jocuri, pe iluzii jucabile, dar asta nu înseamnă că risipim bani – îi investim. Grafica, muzica, poveștile parcurse, toate ne pot cizela și ne pot îmbunătăți gradul de cultură. Singura noastră obligație morală rămâne instalarea unor filtre auto-impuse. Sănătatea, fie ea de natură fizică sau psihică, trebuie întreținută, altminteri riscăm să cădem în plasa jucătorului obez, ciudat și îngâbenit la față. Nu vreau să fiu înțeles greșit, departe de mine gândul că orice gamer trebuie să fie un ubermensch. Eu doar fac apel la puțină moderație și selecțivitate benefică. Game on, fraților! ▶ **Aidan**





DESPRE CUM SĂ-ȚI CONSTRUIEȘTI PROPRIUL PC DE GAMING

În căutarea sistemului perfect – jocuri/preț

Articolul se adresează îndeosebi celor care doresc o soluție cât mai ieftină, dar bună, și nu știu de unde să înceapă sau poate ideea de a construi propriul PC le surâde, dar le e frică să nu facă greșeli în asamblare, configurație, de compatibilitate etc. O să încerc să fac special interesant pentru toată lumea, dar, dacă ați trecut de prima tinerete = mașină asamblată, sunt toate șansele ca părți bune din ce urmează să vi se pară redundante sau plictisitoare.

De ce dorim să ne construim propriul PC? Pentru că în acest fel avem un control total asupra a ceea ce punem înăuntru; în plus, este un hobby care ne va ajuta să înțelegem mai bine cum funcționează, dar și de ce are nevoie calculatorul nostru pentru a-și atinge limitele. Și, implicit, pe viitor, de ce este nevoie pentru a-l face mai rapid sau unealta perfectă relativ la software-ul pe care-l folo-

săm. Ce e în neregulă cu PC-urile deja asamblate? Ei bine, în majoritatea cazurilor „no name”, companiile care le-au pus la cale încearcă să-și mărească profiturile prin orice mijloace. De la folosirea unor componente dubioase calitativ, cum ar fi placa de bază sau sursa, pe care majori-

tatea dintre noi le trecem cu vederea, până la împoziționarea ofertelor cu frecvențe și alte numere imbecile care nu ajută cu nimic un PC de gaming. Nu vă lăsați păcăliți de înscrisuri ca „Procesor Intel la 3000 plus MHz”; nu înseamnă nimic. La 3000 de MHz găsești procesoare, atât de la Intel, cât și de la AMD, pe aproape toate palierele de performanță. Un procesor lansat



Nu vă lăsați păcăliți de aparență

acum ceva timp la 2400 poate fi mai bun decât unul nou introdus la 3000. Hard diskuri de 2 Tera? Nu sunt neapărat necesare. Strict pentru gaming ne putem descurca și cu un 250. A, că nu o să fie loc suficient pentru toate jocurile, filmele și pozele pe care vrem să le păstrăm... Niciodată nu o să fie loc suficient. Pe viitor puteți adăuga câte hard diskuri aveți nevoie, inclusiv externe. Placă video cu 2 GB RAM? La fel, nu înseamnă nimic, ba chiar aici sunt convins că sunt multe cu doar 1 GB RAM care v-ar coafa mult mai bine decât cele incluse în sistemele ieftine „de gaming”. Sunt oarecum pornit împotriva tuturor companiilor care înlocuiesc sisteme de acest gen, deoarece, din sutele, mii de oferte studiate – într-un timp chiar cu asta mă ocupam –, rar am găsit una-două făcute ca la carte, de cineva care chiar știe ce înseamnă un calculator dedicat. În plus, odată ce ai lucrat în domeniu, ajungi să cunoști toate dedesubturile, iar adevăruțile pot fi mult mai rele. De la piese second hand sau retur aruncate în astfel de sisteme și până la configurații vechi cumpărate la kii de pe afară și „recondiționate” (o carcasă nouă, un hard mai mare) pentru piața de la noi. Și nu numai de la noi. Odată ce ai depășit un anumit prag de cunoștințe, veți descoperi cu aceeași scară, oriunde vă veți duce, oferte asemănătoare de sisteme „no name, de gaming”. Dacă credeți că ați găsit o ofertă bună – sunt rare, dar nu imposibile –, rogu-vă, cereți următoarele date înainte de a cumpăra: modelul exact atât al procesorului, cât și al sursei, al plăcii de bază, al celei video și al memoriei. Dacă nu le cunosc sau nu vor să le furnizeze, mai bine vă retrageți. Dacă da, plecați cu aceste date acasă, la un prieten sau la școală/muncă, și cu răbdare căutați pe internet review-uri și specificații extinse. Dacă totul e în regulă, sunteți norocoși. Întrebați, de asemenea, dacă puteți opta pentru o garanție pe componente. Dacă răspunsul e doar pe sistem (nu știu dacă se mai poartă), deja mai bine nu; ca gamer, unul dintre cele mai importante atribute pe care le căutați este flexibilitatea. Este chiar mai importantă decât o garanție extinsă. Un trei

ani (!?) pentru întreg sistemul s-ar putea să vă facă cu ochiul. Hard diskurile, sursele, unitățile optice au de obicei doar 2. Dar în tot acest răstimp cu siguranță o să doriți să mai schimbați sau să mai adăugați una, alta, piese pe care cel mai probabil veți vrea să le achiziționați din altă parte. Apoi, mai trebuie luate în considerare atât conveniența (e destul de complicat să te tot întorci cu unitatea la magazinul de la care ai achiziționat-o), cât și faptul că în zilele noastre magazinele vin și se duc cu rezeziune – nu ai nicio garanție cum că magazinul x va mai exista în următorii ani.

PC-urile de brand ieftine (HP, Dell, Lenovo etc.) nu sunt nici ele o soluție bună, deoarece marea lor majoritate se adresează mediului office. Sunt într-adevăr foarte fiabile, am lucrat cu mii de astfel de sisteme și, cu excepția unităților optice (CD; DVD writer etc.) și a hard diskurilor, adică exact componentele cu elemente mecanice, în mișcare, mai nimic nu pică. Să cumpărați un astfel de sistem și o placă video separată pare o idee bună, dar de obicei nu veți avea spațiul și sursa necesară unei astfel de manevre. În plus, aceste companii au obsesia transformării componentelor în unele cu conectori sau forme proprietare, pentru a te face pe viitor să cumperi upgrade-uri și/sau piese înlocuitoare tot de la ei. Am văzut toate nebuniile posibile. De la surse lungi și subțiri imposibil de găsit în altă parte și până la plăci de bază cu forme ciudate sau conectori extraterestri.

Nu vă lăsați păcă... vreau și eu!



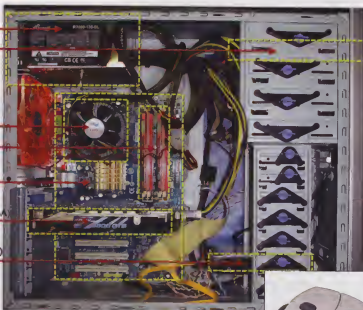
Bineînțeles că și PC-urile de gaming produse de aceste companii sunt foarte fiabile și stabile, dar în majoritatea cazurilor ori sunt foarte scumpe, prin comparație cu un sistem similar construit în house, ori nu înțeleg ce e acela gaming adevărat. Am văzut nenumărate cazuri în care unitatea era deosebit de puternică, dar placa video aleasă era una cu capacități medii spre slabe.

Nu vă... de unde cumpăr?



Diferența dintre conectorii unui hard disk SATA și unul ATA (PATA).

Sursă (PSU)
 CD-DVD/RW
 Cooler
 Procesor (CPU)
 Memorii (RAM)
 Placă de Bază (Motherboard)
 Placă Video (VGA)
 Hard Disk (HDD)



Pas cu pas, piesă cu piesă

Așadar, de unde începem? Dacă nu avem un PC vechi, e mai simplu (și un pic mai scump): Începem de la zero. Dacă avem unul, pornim de la ce avem acum, pentru că, oricât de vechi ar fi calculatorul actual, tot vom găsi piese în interiorul lui pe care să le putem folosi în cel pe care urmează să-l construim. Bineînțeles, vorbim aici de PC-uri care nu mai pot fi upgradeate în direcția care ne interesează pe noi – în sensul că placa de bază nu are slot PCI Express 16x (cel în care se introduc plăcile video mai noi) și deci nu prea mai avem spațiu de manevră. Degeaba cumpărăm memorie și un procesor mai puternic, fără o placă video capabilă, majoritatea jocurilor moderne 3D tot nu vor porni sau vor sacada. Cum aflăm dacă placa noastră de bază are slot PCX (PCI Express)? Simplu, deschidem carcasa și căutăm inscripția cu modelul, apoi ne folosim de tata Google pentru a găsi specificațiile. Sau, și mai simplu, instalăm SIW Portable sau orice altă aplicație care ne poate aduce informații detaliate despre sistem – inițial, am vrut să recomand AIDA64, considerată încă de mulți ca cea mai bună aplicație de gen, dar, pentru că nu mai este gratuită, poate să ne ducă sănătoasă. Clic pe Motherboard, dați copy-paste într-un motor de căutare numelui trecut la Model și, din nou, căutați specificațiile. În mod normal, un astfel de utilitar vă spune direct dacă aveți slot PCX-16x, dar informațiile pe care le primim când accesați secțiunea PCI sunt atât de detaliate și sofisticate, încât de multe ori e mai simplu să căutați pe Internet. Pe de altă parte, programele de gen ți găsește utilitatea în multe alte situații – nu știți, de exemplu, ce placă de rețea aveți (aveți nevoie de un driver); click pe Network Adapters și ați aflat. Vreți să aflați temperatura procesorului, clic pe CPU și Memory Usage. Și așa mai departe.

Dacă aveți slot PCX-16x, sunteți norocoși. Tot ce trebuie să faceți este să schimbați placa video cu una mai capabilă, să upgradeți memoria RAM până la 4 GB, să cumpărați o sursă nouă și, dacă e necesar, un procesor mai puternic – acesta din urmă, cel mai probabil, la

mâna a doua, pentru că în timp au tot evoluat și, dacă PC-ul e mai vechi, mai mult ca sigur un procesor nou nu o să se potrivească pe placa de bază. O să revin asupra acestor compatibilități și unde trebuie să vă uitați pentru a cumpăra placa de bază și procesorul peche.

Dacă nu aveți slot PCX-16x, deșurbați și puneți de o parte hard diskul-uri. Pe cele SATA, chiar dacă au doar 40 sau 80 GB, tot veți găsi la ce să le folosiți. O idee bună este să utilizați unul dintre ele ca backup pentru poze, documente și salvări. Date care de multe ori valorează de 10 ori mai mult decât întreg PC-ul. Astfel, dacă hard diskul pe care se află sistemul de operare pică, nu rămâneți cu ochii în soare. Producătorul/vanzătorul vă va schimba piesa dacă se



Logitech M-B169 vs. G9. Nu m-am simțit mai gamer când am făcut trecerea. Încă mai cred că designul vechiului 69 este mai bun.

află în garanție, dar nu vă va recupera și datele. Dacă sunt de tip vechi, ATA, cel mai probabil nu le veți mai putea folosi. Majoritatea plăcilor de bază noi nu mai vin cu acest tip de conector. Dacă hard diskul din sistemul vechi este unul SATA și are o dimensiune mai mare de 160 GB, sunteți norocoși, pentru că poate fi folosit fără probleme în noul sistem, fără să fiți nevoiți să cumpărați neapărat altul. Deșurbați apoi unitățile optice și păstrați DVD-urile și/sau DVD-RW-urile (dacă sunt SATA). Deșurbați și aruncați sursa, dacă nu are

SIW ne poate spune chiar și timing-urile și voltajele corecte ale memoriilor. În caz că placa de bază nu le recunoaște automat, le putem introduce de mână.

cel puțin 450W (scrie pe ea) și conectori separați pentru placa video (vedeți exemplul). Bine, poate a arunca e prea mult spus. Dacă vreți, puteți încerca să o vindeți sau să o păstrați și să o dați unui amărât când o să aiți nevoie de ea. Scoateți memorie și verificați dacă sună DDR3 și dacă au cel puțin 1GB per modul. Și chiar ar amintii plăci de bază care să ceară DDR3 fără slot PCX, așa că cel mai sigur aici nu o să aveți noroc. Dacă memorie sunte de generație mai veche sau mai mică de 1GB, vindeți-le pe piața second-hand. Sunt mereu căutate, deci nu neapărat foarte scumpe. Apoi scoateți toate plăcile înfite în sloturile PCI (plăci de sunet, de rețea, tuner TV) și puneți-le pe ele de o parte. Chiar dacă nu le-ați mai folosit în ultima perioadă sau credeți că nu o să vă folosiți în anul PC, e bine să le aveți. Eu, de exemplu, am descoperit că pot să arunc muzică în sistemul 5.1 de pe vechi, dar încă performanța placă de sunet Creative și să înfig căștile în ea încorporată pe placa de bază. Astfel, dacă vreau să ascult ceva în paralel, un filmuleț pe net, un joc, o pot face fără să supăr celelalte persoane din casă. La fel cu placa de rețea. Se arde ea încorporată, vă faceți treaba foarte bine și cu ea vechi. Și așa mai departe. Decupați apoi placa video, dacă există și nu este încorporată pe placa de bază, desurubăți și scoateți din carcasa placa de bază, desfaceți cooler-ul de pe procesor și îndepărtați „pasta” lipită pe procesor și cooler cu o cârpă umedă; cel mai probabil, pasta arată acum ca o adeziv de proastă calitate lăsat la soare. După care aruncați-le pe toate pe piața second-hand. Până găsiți un cumpărător pentru procesor, lăsați-l înfip în placa de bază, pentru că acolo să stea cel

miniATX
sau mai știu eu
ce nebulie, cel mai
bine o vindeți – dacă există
plată pentru ce format aveți. În ultimul capitol o să
prezint pas cu pas ce trebuie să faceți pentru a asam-
bla un PC. Implicit, sper eu, o să înțelegeți și cum să le
dezasamblați. Dacă tastatura funcționează în limite
normale, păstrați-o, indiferent dacă e pe USB sau PS2.

M-BJ69, adică cel mai simplu mouse pe care vi-l puteți imagina. Nu se mai fabrică, dar sigur găsiți ceva asemănător. În privința monitoarelor, lucrurile sunt un pic mai complicate și o să revin la ele în scurt timp.

Următorul pas pe care trebuie să-l facem este să ne gândim bine la ce o să folosim cel mai des calculatorul pe care vrem să-l cumpărim. Dacă sunteți ca mine, aveți o listă lungă de titluri vechi și noi pe care încă nu le-ați jucat. Această listă lucrează în favoarea voastră, pentru că un PC care să poată rula în condiții normale mai tot ce a apărut până acum nu mai este atât de scump, în plus o să vă ia luni bune, dacă nu ani, să ajungeți la ei. Timp în care puteți pune bănuți deoparte.

te pentru un alt upgrade. Dacă sunteți, de exemplu, ca fratele sau cumnatul meu, băieți care preferă să joace în neștre aceluși joc, vezi DOTA 2, Counter Strike, WoW etc, atunci stați și mai bine! Cu câteva excepții, aceste jocuri sunt foarte bine optimizate și pot fi rulate cu sisteme chiar mai slabe decât cele din prima categorie. Dacă, în schimb, preferați mereu jocurile noi, cu precădere cele first person, atunci pasiunea... o să vă cam ardă la buzunar.

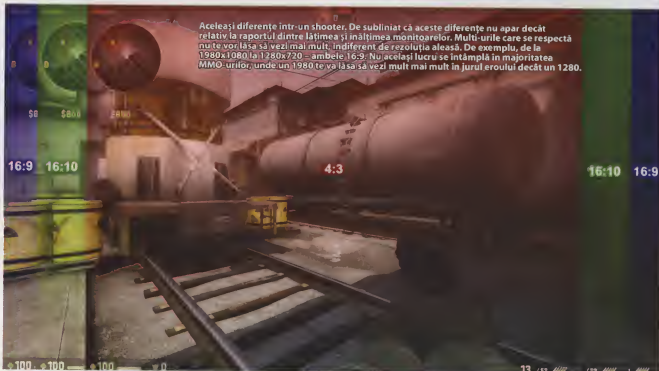
Cludad, dar componenta de la care trebuie sa
plecam, cand incercam sa construim cel mai iefin PC
de gaming, este monitorul. Si asta, pentru ca o rezolu-
tie nativă mai mică, de exemplu, un 1440x900 sau un
1600x900, este mult mai puțin solicitantă pentru proce-
sor și placă video decât cea mai înaltă în următo-
reapă, 1920x1080. Nu recomand nimic mai mic de
18.5 inch, fiindcă astfel de ecrane care, în timpul jocu-
lor, o poziționează la o distanță prea mică pentru a
acoperi satisfăcător câmpul vizual. O rezoluție mai mică
de 1440x900 nu este nici ea de dorit, deoarece pixelii
devin prea mari, vizibil, deranjant prin pătrățime-
lor. Un defect care nu va putea fi îndepărtat cu niciun
anti-aliasing, din cauza modului în care sunt construie-
te panourile LCD. Din experiență, eu spun că diferența
între un 19 inch și un 22, chiar și un 24, nu este, în
imp. ce ne jucăm, chiar atât de mare. Ai putea avea
impresia că, odată cu un panou de dimensiuni mari,
va crește și imersiunea, dar, în mod natural, căcăc
diagonală devine mai mare, cu atât ne vom poziționa
departe de ecran, pentru a nu lăsa nimic important să
treacă în câmpul vizual periferic. Creierul nostru lu-
crează și reacționează mult mai bine când ochii focali-
zează o porțiune mică din fața noastră. Odată ce am
pornit un joc, foarte rar sau deloc, vom gândi că avem
nevoie de un monitor mai mare, corpul nostru va face
automat ajustările, de multe ori fără să realizăm. De
fapt, sunt conștienți că toate le aploplem de ecran când
avem de rezolvat un puzzle complex și ne îndepăr-
tăm când trebuie să cuprindem cât mai mult din imagine,
– de exemplu, într-o situație incinsă dintr-un shooter.

Bineînțeles, în mediul office, media, programar

Bineinteles, in mediul office, media, programare



Diferenta între un panou de 19 inch și unul de 22.



sau chiar și acasă, un monitor cu o rezoluție cât mai mare e întotdeauna de dorit, pentru că ne permite să vedem, de exemplu, cât mai multe coloane în Excel, 2-3 pagini în Word sau mai multe poze deodată. Un film într-un colț, un joc în fereastră în altul, dar și e-mailul sau messenger-ul. Până o să ne permitem însă unul, plus sistemul care să-l completeze, trebuie să ne descurcăm cu ce avem. Chiar dacă trebuie să alegem, oarecum dezamăgitor, un monitor între 18.5 și 20 de inch, asta nu înseamnă că putem să ne culcăm pe o ureche. Placa video și monitorul sunt singurele componente unde nu trebuie să ne zgărcim, diferențele între un monitor „no name” și unul de calitate fiind destul de mari. Degeaba muncește placa video să creze miara de efecte, dacă ecranul din fața noastră nu le face cinstite cu un timp de răspuns, contrast, culori și luminozitate de calitate. Din păcate, efervescența pieții - sunt foarte mulți producători în această zonă și foarte multe modele care apar și dispar constant -, dar și lipsa review-urilor de specialitate ne fac viața grea. Recomandarea mea este să luai pe rând, în

ordinea crescătoare a prețului, toate panourile care au intrare DVI și să cauți pentru fiecare în parte ce spun forumurile și Amazonurile. Atât cel.com + couk cât și, poate chiar mai important, cel.de. Folosii Google Chrome sau instalezi-vă toolbar-ul Google în caz că limba germană nu e punctul vostru forte. Ambele site-uri sunt surse importante, pentru că multe din persoanele care și dau cu părerea aici, după ce au cumpărat și testat, chiar știu despre ce vorbesc. În plus, vă vor fi semnalate chiar și cele mai mici inconveniente, de obicei trecute cu vederea de site-urile de specialitate. Feriți-vă de monitoare pentru care nu găsiți niciun fel de recenzii sau păreri. Nu insistați când vine vorba de milisecunde; sunt panouri cu 5 ms mult mai bune cromatic și chiar și ca timp de răspuns decât altele care ne mint frumos cu un 2. Nu căutați să albi neapărat hub-uri USB, cameră încorporată, pivot sau mai știu eu ce nebulie și în niciun caz nu cumpărați un LCD-TV ca monitor - contrastul și luminozitatea o să vă nenorocască ochii (sunt construite plecând de la ideea că o să stați mai departe de jumătate

de metru de ele), în timp ce input lag-ul e de cele mai multe ori foarte mare la versiunile ieftine. Păstrați-vă banii pentru o placă video mai potentă. O bună resursă pentru a învăța mai multe despre monitoare este site-ul www.tftcentral.co.uk, în timp ce www.display-lag.com va ajuta dacă vreți să știți mai multe despre Input Lag.

Situația se schimbă însă dacă sistemul va fi folosit cu precădere pentru multiplayer, mai ales în cazul celor foarte competitive. Pentru strategii ca DOTA 2 și majoritatea shooter-elor, un monitor 16:9 va va ajuta să vedeți un pic mai mult pe orizontală decât cele 16:10 și mult mai mult decât cele 4:3, un avantaj ce nu trebuie subestimat. 1600x900 și 1920x1080 sunt rezoluții 16:9 - dacă împărțiți numerele între ele, rezultatul este același cu cel obținut când împărțiți 16 la 9. 1440x900; 1680x1050 și 1920x1200 sunt toate rezoluții 16:10. Pe de altă parte, dacă alegeți un 16:10, nu vă oprește nimeni să selectați o rezoluție 16:9 în meniul jocului. În MMO-uri ca WoW sau EVE, cu cât alegeți o rezoluție mai mare, cu atât e mai bine, pentru că veți avea mai mult spațiu pentru a vă împărgia zecile de butoane, tab-uri și ferestre. Și așa mai departe. Întrebați-vă prietenii ce folosesc și ce au observat că merge mai bine și citiți forumurile dedicate. Pe acest front orice avantaj contează.

Cum rămâne cu cel care au monitoare vechi? Imi e foarte greu să mai recomand un CRT chiar și pentru single player, pentru că majoritatea jocurilor au început să fie optimizate pentru ecranele wide. Dacă aveți unul de cel puțin 19 inch ce vă permite un 85 de Hz în 1280x1024, păstrați-l până mai strângeți bani pentru un LCD. O rezoluție mai mică nu e de preferat în jocurile moderne, în timp ce o frecvență mai joasă devine, mai ales în timp, deranjantă - imaginea tremură imperceptibil. Pe de altă parte, un CRT este extraordinar pentru jocurile foarte vechi, care rulează doar în rezoluții mici, pentru că nu are o rezoluție nativă și implici

De multe ori recunoști o sursă serioasă atât după numărul conectorilor, cât și după felul în care arată și sunt protejate cablurile.

Graphics Card Hierarchy Chart

GeForce	Radeon
Discrete: GTX 690	Radeon HD 7990
Discrete: Titan	
Discrete: GTX 590, 780	Discrete: HD 6990, 7970 GHz Ed.
Discrete: GTX 680, 770	Discrete: HD 7970
Discrete: GTX 670, 760	Discrete: HD 5970, 7870 LE (XT), 7950
Discrete: GTX 580, 660, 660 Ti	Discrete: HD 7870
Discrete: GTX 295, 480, 570, 650 Ti Boost	Discrete: HD 4870 X2, 6970, 7850
Go (mobile): 680M	Mobile: 7970M
Discrete: GTX 470, 560 Ti, 560 Ti 448 Core	Discrete: HD 4850 X2, 5870, 6950
Discrete: GTX 560, 650 Ti	Mobile: 7950M
Go (mobile): 580M, 673M	Discrete: HD 5850, 6870, 7790
Discrete: 9800 GX2, 285, 460 256-bit, 465	Mobile: 6990M
Discrete: GTX 260, 275, 280, 460 192-bit, 460 SE, 550 Ti, 560 SE, 650	Discrete: HD 4870, 5770, 4890, 5830, 6770, 6790, 7750 (GDDR3)
Go (mobile): 570M, 670M	Mobile: HD 5870, 6800M
Discrete: 8800 Ultra, 9800 GTX, 9800 GTX+, GTS 250, GTS 450	Discrete: HD 3870 X2, 4850, 5750, 6750, 7750 (GDDR3)
Go (mobile): 550M, 650M	Mobile: HD 3840, 4830, 5730, 6730



1 x 24-pin main ATX



2 x PCI-Express



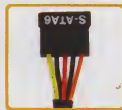
1 x 4-pin/8-pin CPU



2 x 4-pin floppy drive



6 x 4-pin peripheral



6 x SATA

va afișa imaginea la fel de bine în toate rezoluțiile. CRT-urile sunt încă folosite și pentru FPS-uri, mai ales cele old-school, pentru că în continuare sunt mult mai bune decât majoritatea LCD-urilor când comparăm timpul de răspuns. Atât cel cromatic, cât și cel de input – cât timp îi ia ecranului pentru a „înțelege”, prelucra și afișa imaginea primită de la placa video.

Plăci video și surse

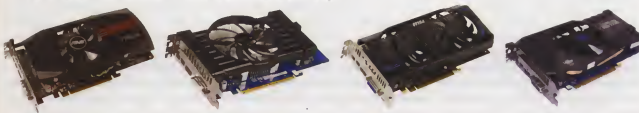
Acum că știm la ce rezoluție o să ne jucăm, devenim mult mai ușor să ne alegem placa video. De exemplu, o 7770 de la AMD (ATI), a companiei de un procesor decent și 4 GB de RAM, va rula, în 1600x900, majoritatea jocurilor apărute până în acest moment, cu detalii la maximum. Ba chiar își va face datoria cu brio pentru încă cel puțin jumătate de an – pun aici doar jumătate de an pentru că în scurt timp Xbox One și PS4 vor impune alte standarde în zona specificațiilor recomandate. Bineînțeles, nu trebuie să ne limităm la un singur model, iar aici ne sar în ajutor articolele Best Graphics Cards For The Money, ce pot fi găsite pe tomshardware. Nu vă bateți capul cu ce recomandă ei în fiecare lună pe diferitele zone de preț. Deși lectura e mereu plăcută, piața noastră nu schimbă prea ușor de la o săptămână la alta. Sărită direct la tabelul construit și întreținut cu multă pricepere de la sfârșitul acestor articole. Am furat cu nesimțire partea de sus a tabelului și am plasat-o între rânduri; aruncați un ochi. După cum vedeți, au așteptat toate plăcile apărute până

acum pe palier de putere. Motivul pentru care nu am recomandat nimic de la Nvidia este că pentru moment nu se mai fabrică nicio placă similară cu cea de la AMD, palierul unde găsim 7770-ul fiind cel mai jos spre care m-aș orienta. Bineînțeles că plăcile de pe același palier de putere nu oferă exact aceeași putere de calcul, dar, per total, performanțele lor sunt foarte apropiate. Pe de altă parte, nu trebuie să ne ferim nici de plăcile de generație mai vechi. Dacă aveți noroc să mai găsiți un 6850, un 460 cu 256-bit sau un 465, mai ieftine decât un 7770, cumpărați-le fără frică. În multe jocuri se dovedesc a fi chiar mai performante. Nici nu cred că trebuie să mai spun – dacă găsiți un preț similar cu cel al 7770-urilor la oricare din plăcile de pe palierul superior, nu ezitați. Ba chiar, dacă la sfârșit, după ce v-ați decis asupra unei configurații, vă mai rămân bani (vise), aici este locul unde trebuie investiți. Din ce în ce mai multe jocuri au ajuns să depindă în principal de placa video și în 90% din cazuri câștigul de performanță va fi mai mare dacă alegeți o placă mai puternică în detrimentul unui procesor mai dotat. Nici nu mai vorbesc prin comparație cu o placă de bază mai fiabilă. Nu căutați să cumpărați neapărat varianta cu mai multă memorie, în cazul de față 2 GB RAM în loc de 1. Pentru rezoluțiile alese aici 1 giga de RAM este suficient în 99% din cazuri. Ce firmă produce? ... la acest nivel de performanță nu există diferențe atât de mari, nu am preferențe. Majoritatea, integrează fără să devieze de la modelele de bază primite de la AMD sau Nvidia (ceea ce e foarte bine).

Fiți totuși atenți la frecvențele și tipul memoriilor (GDDR 3 sau 5) – să fie cele specificate ca standard de AMD sau Nvidia –, la garanție (de preferat una pe cât mai mulți ani) și de la cine cumpărați. Dacă o ofertă e prea bună ca să fie adevărată, de cele mai multe ori așa este. În plus, când vine vorba de plăci video, nu recomand o achiziție la mână a doua, chit că puteți găsi ceva mult mai puternic în același bani. La acest nivel de performanță, majoritatea celor care vând sunt entuziaști și pasionați. Cu siguranță plăcile au fost muncite, poate chiar și overclock-ate. Plăcile video, mai ales cele performante, sunt unele dintre componentele care mai și cedează. Și au și un element în mișcare, ventilatorul, care nu e întotdeauna ușor de schimbat. Una peste altă, e imposibil să știi în ce condiții a funcționat o placă video la mână a doua, așa că mai bine nu.

Să nu uit, am adăugat un „aproape” când am spus că 7770-ul poate rula în 1600x900 toate jocurile apărute până acum cu detalii maxime, pentru că întotdeauna veți găsi câteva titluri care vin cu setări ridicate pentru care aveți nevoie de sisteme monstru (vezi Metro: Last Light). Nu vă faceți niciun fel de griji în timp ce ne jucăm diferențele nu sunt atât mari pe cât par în poze, între, să zicem, un MSA 4x și un 8x, Tessellation On și Off și așa mai departe. Majoritatea jocurilor care o să rupă placa în două sunt first person-uri, deci foarte dinamice, iar în mijlocul acțiunii, de obicei nu suntem atenți la cât de zimțată e iarba sau la faptul că, vezi Doamne, razele de lumină din pădure nu au suficient volum. Experiența noastră de joc va fi,

Sub ventilatoarele fișoare descoperim în majoritatea cazurilor același design.





Nu știți niciodată în ce condiții au funcționat componentele pe care le cumpărați la mână a doua



... sau cine a avut grijă de ele.

în 99% din cazuri, aceeași cu la unuia care poate împinge câteva setări în plus. Dați o tură pe www.tweaktguides.com pentru a vedea cât de mult afectează (atât vizual, cât și din punct de vedere al performanței), dar și ce fac majoritatea efectelor ce pot fi activate sau dezactivate în jocurile moderne.

Pentru cei care preferă scenele competitive, am o singură recomandare: alegeți o placă video care poate menține un framerate de 60 cadre pe secundă în rezoluția nativă a monitorului ales. Dacă panoul suportă mai mult de 60 Hz, deci poate afișa mai mult de 60 de cadre pe secundă, atunci cu atât mai bine. Aici nu aveți nevoie de detalii maxime, ba din contră, de multe ori s-ar putea să vă stea în cale, capacitatea de a menține acest număr de cadre pe secundă este mult mai importantă. Atacăți forumurile pentru a vedea ce se prețuiește jocul vostru preferat. Pentru cei care preferă mereu jocurile noi... dacă vreți ca în următorii 2 ani să nu mai schimbați nimic în configurație, v-aș

recomanda să vă îndreptați atenția către palierul 670-760, respectiv 7950, dar deja nu mai vorbim de un sistem cali-jocuri/preț aici, cu atât mai mult cu cât veți avea nevoie și de un procesor pe măsură, dar și o sursă mai potentă.

Și că tot veni vorba, după ce am ales placa video, e întotdeauna o idee bună să ne îndreptăm atenția către surse. O componentă pe cât de importantă, pe atât de neglijată. O sursă bună oferă stabilitate întregului sistem, pentru că placa de bază trebuie să dea mai departe către aproape toate celelalte componente voltagi și amperaje foarte specifice. De aici și nevoia unui input cât mai liniar. Un sistem poate avea fluctuații în framerate (dar nu numai) la fel de bine și din cauza sursei. Cu atât mai mult acum, când plăcile video vin cu alimentări separate. O sursă bună te mai poate însă scăpa și de alte belele, pentru că va proteja toate celelalte componente în caz de supratensiune sau fluctuații. Nu rare sunt cazurile în care am văzut surse de

proastă calitate care au luat cu ele pe lumea cealaltă placa de bază, unitățile optice și așa mai departe. Și nu neapărat din cauza unei supratensiuni. Chiar și un amărât de hard disk poate crea probleme dacă se „arde”. Pe de altă parte, la fel de multe sunt și incidentele în care o sursă bună a cedat în urma unui scurt sau a supratensiunii, dar a protejat tot sistemul. Multe nici măcar nu cedează, intră în „protecție” și așteaptă până le decuplează pentru câteva secunde. Sau nu pornesc deloc până nu îndepărtezi componenta cu probleme.

Un sistem care vine la pachet cu una dintre plăcile video de pe palierul de putere recomandat va consuma, când este pus la muncă, între 250 și 350 de wați. Excepție face 9800 GX2, care e și mai nesimțit, dar care nu se mai produce de mult și pe care nici nu-l recomand. De aici și nevoia unei surse de cel puțin 450 de wați. Deși, cu cât mai „mare”, cu atât mai bine, mai ales că pe viitor sursa nu va fi o componentă la care veți gândi când veți vrea să upgradați sistemul. Mai bine încă 50-100 de lei în plus acum, decât alți 200-300 peste ceva timp. Diferit față de monitoare, aici, site-urile de specialitate fac o treabă bună în a ne ajuta să discernem între o sursă de calitate și una proastă. Înainte de a începe să periați ofertele, citiți neapărat „Who's Who In Power Supplies” (tomshard-ware), după care, dacă vă face ceva cu ochiul, verificați-le cu ajutorul următoarelor (dar nu numai) „articole”: „Tiered Power Supply List” și „Psu Review Database”. Nu vă lăsați păcăliți: o etichetă și câteva specificații nu înseamnă nimic când vine vorba de surse. Mulți „no name” nu au niciun stres în a schimba o etichetă cu 450 într-una pe care scrie 550 wați, fără a aduce însă nicio modificare părții hardware. În plus, pentru a scădea costurile de producție, integratorii care nu se respectă folosesc componente electronice de calitate din ce în ce mai dubioase. A, și să nu uit! Cum toate plăcile video pe care le-am trecut în revistă au alimentare separată, neapărat verificați ca sursa să aibă cel puțin un conector PCI-E 6+2 (sau doar 6, dacă e cazul): de fapt, dacă site-ul pe care vă uitați vă permite, sortați-le direct după acest atribut.

Procesoare, plăci de bază, memorii

La fel ca la plăcile video, și aici ne sar în ajutor tot cel de la toms, de data aceasta cu articolele lor numite „Best Gaming CPUs For The Money”. Am atașat partea de sus a tabelului lor. Palierul spre care vrem să ne îndreptăm atenția aici este cel de-al treilea de sus în jos. Chiar și procesoarele de pe palierul 4 își fac treabă foarte bine, dar multe dintre ele nu se mai produc, iar când găsim ceva, de obicei diferențele de preț între ele și cele de pe palierul 3, chiar și 2, nu sunt atât de mari. Alegerea procesorului perfect nu este însă chiar atât de simplă. Până de curând procesoarele cu doar două nuclee se băteau de la egal la egal cu cele cu 4 sau 6. În majoritatea jocurilor, ce conta era frecvența și L3 cache-ul. Din acest punct de vedere, mai noul i3-4130 al celor de la Intel este o alegere foarte bună. Nu apare în tabel fiindcă nu au apucat să-l facă un benchmarking serios – se va așeza pe palierul 2 fără probleme. Din ce în ce mai multe jocuri au



Cum majoritatea PC-urilor actuale accesează memoriile în tandem, nu are nicio rațiune să fie recomandată. Poate să fie pe seama plăcii de bază.

dotări au devenit standard. Un singur slot PCI Express 16x e suficient – încă o placă video în sistem pare un upgrade facil, dar nu este întotdeauna așa. În mod normal, când faci site-ul, va trebui să cumperi și altă sursă, și alt procesor, care să nu țină în loc plăcile video. Sistemul va fi mult mai cald. Driverul mai dau și rateuri (deși stăm mult mai bine din acest punct de vedere decât în trecut) și așa mai departe. Referitor la sistemul pe care-l punem la cale aici, un upgrade la o placă video mai puternică este de preferat adăugării unei extra. Exclueți din start plăcile de bază cu doar două sloturi de memorie și pe cele mATX. Momentan, 2x2 GB de RAM sunt suficienți în 95% din cazuri, dar, la scurt timp după apariția noilor console, cerințele recomandate de sistem ale multor jocuri vor sări la 8 GB de RAM. Încă 2 module de 2 GB de RAM vor fi cel mai facil upgrade pe care îl veți face în viitor. Dacă aveți spațiu pentru ele – de aici și nevoia unei plăci de bază cu 4 sloturi de memorie, mATX-urile sunt plăci mai mici și mai îngheșuite și nu se pretează unui sistem de gaming. La acest nivel de performanță diferențele dintre producători și modele nu sunt foarte mari. Din nou, nu am preferințe. Chiar și acela dintre voi care preferă multi-urile competitive vor fi mulțumiți de ATX-urile mai ieftine cu 4 sloturi de memorie, chit că alegeți LGA 1150, 1155 sau AM3+. Nu are niciun sens să mergeți pe AM3 ca placă de bază. Cu toate acestea, de obicei, recomandarea este să căutați păreri și review-uri, odată ce v-ați hotărât asupra unui model. Până și marii producători o mai dau în bară. Dacă găsiți o ofertă bună la mână a doua, aveți mare grijă. Rugați vânzătorul să vă lase să testați placa înainte – nu știu dacă se poate, dar eu nu aș cumpăra altfel: mainboard-ul este, până una, alta, cea mai complexă

componentă a sistemului. Verificați tot, de la pini USB-urilor și ai tuturor celorlalți conectori, până la sloturi. Porniți sistemul cu un singur mod de memorie, după care mutați-l pe fiecare slot în parte. La fel și cu porturile SATA – mutați cablul și reporniți. E plictisitor, dar asta este. La sfârșit, nu uitați să porniți și un test, de exemplu, un 3DMark, care să streseze atât procesorul, cât și placa video și memoriile.

Și că tot veni vorba, la fel ca și la placa de bază, alegem memoriile tot în funcție de procesorul asupra căruia ne-am decis. Dacă privim la specificațiile FX-ului 6300 și la ale i3-ului 4130, vedem că ambele funcționează mai bine cu două sau patru module de memorie – acel dual channel. AMD-ul suportă nativ memorii cu frecvențe de până la 1866 Mhz, în timp ce Intel-ul, până la 1600. Nu vă bateți capul cu CAS-uri și frecvențe mai ridicate de 1600. La acest nivel de performanță, un kit de memorie 2x2 GB la 1600 Mhz ieftin va face cam același lucru ca și altele mai fițoase. Aici second-hand-ul nu e o alegere chiar rea; dacă testați și streșați memoriile și merg, rar se întâmplă să pice după. Memoriile sunt cele mai dărate componente ale unui PC. Multiplayer? Multe titluri vechi merg cu doar 2 GB de RAM, dar am observat că experiența de joc devine mai plăcută cu 4 datorită timpilor de încărcare mai rapizi, intrărilor și ieșirilor din meniu mai line și așa mai departe. Cei cărora le plac noul jocurile noi ar face bine să cumpere direct un kit 2x4 GB. Cu posibilitate de extindere la 4x4 GB pe viitor.

Hard diskuri, carcase, periferice

Orice hard disk SATA cu cel puțin 160 GB și 7200 rotații pe minut va va sluji fără probleme. Diferența de preț între un 250 Giga și 1 Tera a devenit însă prea

mică pentru a nu opta pentru cel din urmă. Variantele SATA-III cu buffer de 64 MB sunt foarte bine văzute. Cumpărați-le cu încredere. Recomandarea rămâne aceeași pentru toate tipurile de gameri. O să vedem pe viitor dacă o să apară ceva care să necesite neapărat un SSD – „noua” nebulie când vine vorba de hard diskuri. Carcase? Dacă nu aveți una veche, orice Mid-Tower fără sursă ar trebui să-ți facă treaba cu brio. Mulți spun că nu mai au nevoie de DVD writer, dar eu le-am tot folosit, nu le abandonat. Tastaturi, mouse-uri? Așa cum spuneam la începutul articolului, nu trebuie să stăruim asupra specificațiilor și funcțiilor. Dați o tură pe Amazon și citiți păreriile cumpărătorilor la cele de brand, dar ieftine. Nu același lucru recomand înșă și sportivilor. Cum aici orice avantaj contează, e bine să învești într-un mouse și o tastatură bună. Chiar și un mousepad și niște căști de calitate vor ajuta să faceți diferență. A mai rămas ceva? A, da. Pentru multe jocuri, dar în special pentru cele cu mașini și sportive, o să aveți nevoie și de un gamepad. Recomandarea rămâne aceeași ca cea de acum n. mere. Controlerul Xbox-ului 360. Până la sfârșitul anului o să apară și ciudățenia celor de la Valve – sunt curios dacă o să reușească să îmbunătățească experiența de joc în alte genuri. Dar și cel al Xbox-ului One, care din specificații pare senzational. Din păcate, Microsoft a spus că nu va deveni (!?) compatibil cu Windows (sper că nu va fi exclusiv B, odată cu noul DirectX) până la anul.

Facem un calcul aproximativ: monitor 450 lei, placă video 450, sursă 150, procesor 500, placă de bază 300, memorii 150, hard disk 250, carcasa 80, tastatură+mouse 50, DVD-RW 70, controler 150. Total 2600 lei. Mult, dincolo era mai ieftin. Când le punem



Noul controler al celor de la Valve.

pe toate la un loc, pare foarte scump, dar un astfel de sistem poate fi folosit pentru ani buni fără probleme. În plus, majoritatea dintre voi cred că aveți deja un monitor, o carcasă, un hard disk, o tastatură, un mouse, poate chiar și un DVD writer (SATA). Fără aceste componente, sistemul/upgrade-ul ajunge la aproximativ 1600. Dacă această sumă tot depășește bugetul, puteți renunța fără probleme la controler și alege un procesor și o placă video mai ieftine. Un X4 750K de la AMD este ~350 lei, la fel și un 7750 cu GDDR5. Cu aceste componente viața sistemului este scurtată, dar pentru jocurile care au apărut în acest moment este tot ce ne trebuie – la „doar” 1250 lei. Vorbim aici de setări grafice maxime (sau pe acolo), pentru că, dacă ne mulțumim cu mai puțin, plăcile acestea două vor porni orice joc al viitorilor ani fără probleme.

Bineînțeles, voi puteți găsi prețuri chiar mai bune decât cele pe care le-am aruncat eu aici. Prețuri care o să scadă oricum luna de luna. Noi plăci video de la AMD stau să apară și vor împinge prețul celorlalte în jos. Nu așteptați însă după aceste lansări, ele vor exista mereu, ba la procesoare, ba la plăci, ba la mai știu eu ce. Nimic nu se compară cu faptul că te joci acum. Ce-o veni o veni. Mi-am luat mașină în rate și încă mai plătesc la ea, deși am cam plătit-o de vreo două ori. Mă bucur însă și mă folosesc de ea de ani de zile. Cum ar fi fost să aștept să strâng bani, să apară un model nou sau să se ieftinească? Probabil că nu aș fi cumpărat-o niciodată și aș fi ratat în acest fel unele dintre cele mai frumoase locuri și trip-uri din viața mea – hei, comparația asta se potrivește de minune!

Lego

Sunt convins că pentru mulți dintre voi nu alegerea componentelor pare partea dificilă, ci asamblarea lor. Ca la doctor, vă spun că nu are de ce să vă fie frică. Procesul de asamblare este unul simplu și logic, iar pașii nu sunt mulți. Chiar și fără un „manual” de asamblare sau cineva care să vă ajute, tot ar trebui, dacă sun-

teți atenți și aveți răbdare, să fiți în stare să le puneți cap la cap. Nu poți introduce, de exemplu, o memorie unde ar trebui să fie placa video... bine, dacă te încăpățânezi... Memoriile nu se potrivească decât în sloturile lor. Ba chiar sunt și asimetrice, astfel încât să nu poți să le așezi invers. Iar acest exemplu poate fi extins la toate celelalte componente. Recomandări? O masă destul de mare pe care să vă desfășurați, merge și pe podea, dar e incomod. O brățară antistatică – am atins mii de componente și niciodată nu am avut probleme, dar sigur sunt câțiva care le-au „trăsnit”, altfel nu ar ui Internetul –, o surubelniță în cruce și cam atâtea.

Scoateți placa de bază și toate accesoriile din cutie. Luați buretele dinăuntru și puneți-l deasupra cutiei, după care așezați placa de bază peste. Dacă aveți o placă de bază pe care se potrivește procesoarele Intel, îndepărtați capacul (1.1) care protejează socketul în care se pune procesorul și deschideți clemă de fixare (1.2). Piniți procesoarele Intel au migrat pe placa de bază, așa că producătorii îl protejează cu acest capac. Scoateți procesorul din cutie și așezați-l în socket (1.3). O să realizați destul de repede că nu se va potrivi decât într-o singură poziție. Deși așa par, procesoarele Intel nu sunt perfect simetrice.

Procesoarele AMD sunt mai greu de dibuit și necesită o mai mare atenție în manipulare, aveți grijă să nu îndoiți pini. Unul dintre colțuri are o săgeată, pe care o puteți regăsi desenată și pe soclu. Dacă vreți să fiți absolut siguri, întoarceți-l invers și o să observați că există câțiva pini lipsă. Va deveni destul de clar cum trebuie așezat pe placa de bază. Închideți clemă pentru a fixa procesorul în socket.

Majoritatea procesoarelor vin la pachet cu tot cu cooler. Așezați-l și fixați-l pe procesor. În cazul platformelor Intel, fixarea se face prin apăsarea celor patru piciorușe în găurile plăcii de bază (1.4 și 2.1). O să auziți un clic de confirmare pentru fiecare în parte. În cazul AMD, fixați clemele pe soclu și apăsați pe pârghie pentru a-l prinde în loc. În ambele situații s-ar putea să trebuiască să folosiți mai multă forță decât ați cre-

de inițial. Apăsați cu încredere. În cazul în care coolerul a fost achiziționat separat, verificați dacă pasta termiconductoare este deja aplicată. De nu, puneți o picătură de pastă pe procesor și întindeți-o pe toată suprafața lui. Pelicula formată trebuie să fie cât mai subțire și cât mai uniformă – nu folosiți toată pasta, cum am mai văzut –, apoi așezați coolerul peste procesor. Rolul pastei este de a face transferul de căldură între procesor și radiator în condiții cât mai bune. Coolerele care vin odată cu procesorul au deja pastă aplicată. Aveți grijă să nu o îndepărtați la manipulare, iar dacă au un plastic de protecție peste, nu uitați să-l îndepărtați. Ce a fost mai greu a trecut. Memoriile o să vi se pară un nimic prin comparație. Căutați sloturile aferente și deschideți clemele de la extremități (1.5). Așezați memoriile în sloturi, apoi apăsați până când clemele vor face un clic și vor prinde memoriile în loc. Majoritatea plăcilor de bază au sloturi de memorie colorate diferite. Dacă folosiți doar două module de memorie, plasați-le pe sloturile colorate identice, de obicei unul da, unul nu. Plăcile de bază nu activează dual channel-ul decât dacă memoriile sunt așezate în acest mod. Când folosiți 4 module, nu contează, logic, cum le așezăm, deși e de preferat (unii spun chiar obligatoriu) să fie identice, măcar două câte două. Dacă sloturile nu sunt colorate în niciun fel, deschideți manualul plăcii de bază și verificați care sunt recomandările. Există o dispută legată de faptul că placa de bază ar



Supports 22nm CPU
(Intel LGA 1150 Socket)

• 4 x DDR3 Slots

• Front USB 3.0 Header

• Intel® H87 Chipset

• SATA 6Gb/s Port

DIGI+ VRM •

DisplayPort •

HDMI Port •

VGA Port •

DVI-D Port •

USB 3.0 Ports •

USB BIOS Flashback •

Audio •

PCI Express 3.0/2.0 Slot •

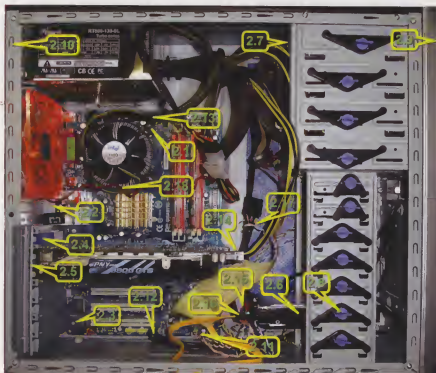
trebuie pusă prima în carcasă și abia apoi instalate procesorul și memoriile. De multe ori, am observat că această abordare e incomodă, așa că mereu am preferat-o pe cea descrisă mai sus.

Următorul pas este pregătirea carcasei.

Deșurubiți și puneți de o parte ambele panouri laterale, apoi culcați carcasa pe masă, lângă (nu peste) placa de bază. Conectorii din spatele unui calculator – cei în care înfișezi de obicei tastatura, dispozitivele USB și așa mai departe – sunt parte a plăcii de bază.

Dacă ați mai văzut până acum spatele unui calculator asamblat, deja v-ați prins cam care ar trebui să fie poziția plăcii de bază în carcasă. Îndepărtați partea metalică a carcasei din zona în care acești conectori o să fie plasați (2.2) și așezați în locul liber tablăta venită la pachet în cutia plăcii de bază. Se pare că am mințit, acest accesoriu poate fi pus și invers... Nu o să vă lăsa însă mult timp să realizați greșeala. Poziționați placa de bază în carcasă și notați care sunt găurile de pe part metalic al carcasei care corespund cu cele ale plăcii de bază (1.6, 1.7 etc.). În mod normal, această parte a carcasei vine cu mult mai multe găuri, pentru a acomoda cât mai multe tipuri de plăci de bază. Deschideți punguțurile cu șuruburi și căutați despărțitoarele (3.1), câteva pot fi din plastic sau pot avea alte forme. Înșurubați-le conform planului (3.2), apoi așezați placa de bază peste ele. Folosiți alte șuruburi pentru a prinde placa de bază de despărțitoare (2.3). Atenție, nu așezați placa de bază direct pe carcasă! Când veți porni calculatorul, va face scurt și, dacă aveți noroc, veți aude doar sursa. La fel, fiți foarte atenți cu poziționarea despărțitoarelor! Dacă sunt plasate incorect, vor atinge spatele plăcii de bază. Cel mai probabil, cu efecte nedorite.

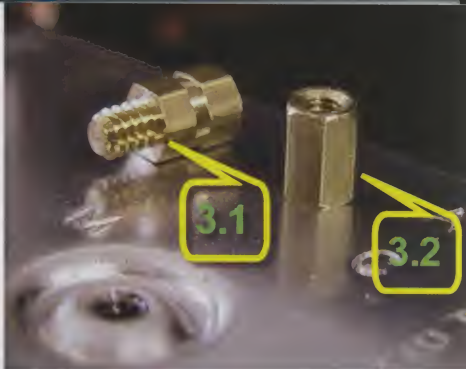
De aici totul devine mult mai simplu. Verificați unde pică placa video (1.8) și îndepărtați tablăta metalice din spatele carcasei (2.4) pentru a face loc conectorilor VGA, DVI etc. Plasați placa video în slot și apăsați. Prindeți-o de carcasă cu un șurub sau două (2.5) – există și alte sisteme de prindere, unele nu cer șuruburi. Împingeți hard diskurile (2.6) și unitățile op-



tice (2.7) pe șinele dedicate, apoi prindeți-le cu șuruburi. Două pe o parte, două pe partea cealaltă a carcasei. Există și alte sisteme de prindere, unele nu cer șuruburi (2.8). Mai nou am văzut carcase ieftine având și cuști pentru hard diskuri. Scoateți cuștile afară și prindeți hard diskurile, apoi repositionați cuștile. Dacă aveți mai multe hard diskuri, lăsați spațiu între ele. În cazul unităților optice, s-ar putea să trebuia să îndepărtați o plăcuță de plastic din fața carcasei (2.9) pentru a face loc panoului frontal al DVD-ului sau DVD writer-ului. La sfârșit, culcați carcasa la loc pe o parte, instalați/fixați în șuruburi sursa (2.10) și gata. Gumeam. Au mai rămas cablurile.

Pentru că sunt multe și mărunte, cel mai bine începeți cu cele ale carcasei. Aici nu puteți să o luați pe ghicite, va trebui să deschideți manualul păcii de bază și să vedeți unde pică fiecare. Cele care vin de la butonul de power și cel de reset, împreună cu cele ale speaker-ului și ale ledurilor, se conectează de obicei în grup, în aceeași zonă a plăcii de bază (2.11). Atenție să nu plasați conectorii butonului de power alurea, pentru că sistemul nu va porni și o să fie ultimul lucru la care o să vă gândiți când o să căutați să vedeți de ce. În cazul în care carcasa are USB-uri sau alți conectori pe panoul frontal, veți avea chiar mai multe fire de conectat (2.12). Din nou, verificați manualul pentru a găsi locul, dar și ordinea în care trebuie să le conectați. Foarte important, nu uitați să conectați cablul ventilatorului de pe procesor/radiator (1.9 și 2.13) la conectorul de pe placa de bază lângă care scrie CPU (Fan). Dacă sunt mai multe de aceeași fel și nu au denumiri, căutați în manual.

Odată ce am terminat cu căblăraia carcasei, putem trece la cea a sursei. Căutați conectorul cel lat, 1x24, împreună cu cel 2x4 și conectați-le pe ambele la placa de bază (1.10, respectiv 1.11). Unele plăci de bază cer doar jumătate din conectorul 2x4. Găsiți apoi conectorul care se potrivește cu placa video și „alimentați-o” și pe aceasta (2.14), urmată de hard diskuri (2.15) și de unități optice. Conectați apoi hard diskurile (de la 2.16 la 1.12) și unitățile optice la placa de bază folosind cabluri SATA. Și gata. Aproximativ. Unde se poate, prindeți toate



cablurile între ele (2.17) și aranjați-le în așa fel încât să nu stea în calea ventilatoarelor, de pe procesor (2.18), placă video, carcasă. Conectați sursa la o priză, unele au și întrerupător, verificați să fie pe poziția on, conectați placa video la monitor, tastatura și mouse-ul, spuneți o rugăciune și apăsați butonul de power. Dacă pornește și aveți și imagine, faceți o mătanie și dați-i cu shut down. Închideți carcasa și așezați-o mândri la locul ei. Dacă nu pornește, verificați toți pașii pentru a vedea unde ați greșit. Dacă pornește, dar nu aveți imagine, la fel. Aici va mai ajuta și bipurile făcute de speaker. Pentru a găsi ce înseamnă fiecare, căutați pe Internet. De exemplu, 3 bipuri scurte (făcute de un BIOS Award) înseamnă de obicei că placa video nu poate fi accesată => trebuie

reasezată în slot. Și așa mai departe. Dacă aveți nevoie de ajutor, Internetul este plin de forumuri și resurse. De fapt, recomandarea mea este să nu vă limitați la tutorialul scurt și îndesat aici de față, am încercat să nu mă întind pe jumătate de revistă. Filmulețele răspândite pe Internet vă vor ajuta înzecit.

P.S. Surpriză! Ați osombor calculatorul, dar nu oți ajuns încă la mof. Software-ul trebuie și el instalat și configurat. Despre, dor și despre ce putem face pentru a otine limitele sistemului sau pentru o stoorce și ultimul fromerote posibil, într-unul din numerele viitoare.

► **ncv**

ulator
le po-
me-
o să
nitate la
nit,
vă la
placa
pe pa-
plăci
arte a
aco-
chideți
(3.1),
i pla-
u a
nție,
veți
roc,
azițio-
ct, vor
u
cați
le me-
co-
it și
ouă
u cer
le op-





DIABLO®

REAPER OF SOULS

Pentru vremuri întunecate...

GEN ACTION RPG, HACK & SLASH PRODUCĂTOR & DISTRIBUTOR BLIZZARD ENT. ONLINE CU BATTI & WIT/D WENI REAPER OF SOULS DATA APARIȚIEI 2014 PLATFORME PC X360 PS3

Inainte de a parcurge unul dintre cele mai speculative și subiective preview-uri publicate vreodată în paginile revistei, aș vrea să lămuresc câteva probleme aflate la rădăcina unghiului din care am privit, privesc și voi privi Diablo III. În primul rând, aș menționa că experiența mea cu universul Diablo nu este limitată. Am petrecut mai bine de cinci ani jucând zi de zi Diablo II și, dacă privesc mai adânc în trecut, sunt în continuare mândru de Warrior-ul meu echipat cu Veli of Steel, Demonspike

Coat și The Grizzly, crescut cu paslune în catacombele din primul joc al seriei. Cunoșc lore-ul lumii Sanctuary destul de bine și apreciez atmosfera gotică, sângeroasă, prezentă în D1 și D2, motiv pentru care am privit direcția artistică adoptată în Diablo III cu neîncredere – justificată, până la urmă – încă de la primul gameplay trailer. Totuși, nu îl pot considera un joc prost, indiferent de criticile fanilor hardcore. Motivul este foarte simplu: interpretat ca un simplu hack'n'slash, Diablo III se află

între mediocru și „ehin, are momentele lui bune”, pe o scară valorică tocmai inventată de mine. Nu înțeleg de ce majoritatea jucătorilor au confundat un sistem DRM online cu o mecanică MMO, vociferând agresiv și așteptând tot mai mult conținut end-game, căci cele două puncte nu au nimic în comun – lucru demonstrat cu vârf și îndesat de varianta destinată consolei, dominată de o atmosferă eminamente single player. Întrebare surpriză: Puteți numi trei elemente de conținut end-game din Diablo II?



Câteva dintre talentele Cruciului.

... și mult, mult auri!

Că D3 a fost conceput pentru a fi portat nu trebuie să ne mai mire – gigantul Blizzard este o afacere, iar banii sunt energia vitală, nu mana emanată de buna dispoziție a fanilor dornici de satane gotice. Deși nu erau datori moral nimănui (da, imi asum responsabilitatea propriilor opinii), francmas... creatorii de vise din Irvine, California, au aplecat urechea la doleanțele legiunilor de jucători și au scos patch după patch, cizeland punct cu punct câteva din „erorile” jocului. Da, totul din cauza pretențiilor unor indivizi convingși că au fost înșirați cu o misiune divină: aceea de a transforma un dungeon crawler cu elemente multiplayer simpliste într-un MMO genulin. Apoi, există un grup alcătuit din creduli cu speranțe mari în vindecarea și rafinarea mecanicii de joc și a poveștii, grup din care fac parte. Deluviul opiniilor născute pe Internet a sedimentat o ură latentă pentru un joc mediocre, dând naștere unui fenomen fascinant, în fața căruia am ră-

Noile locații sunt întinse
și pline de nemorți.

mas perplex. Mai exact, s-a conturat impresia că cei de la Blizz au legat câteva milioane de cumpărători în lanțuri, i-au bătut zdravăn timp de 12 ani cu carcasa jocului peste tălpile goale, după care le-au sustras banii din conturile bancare. Să-mi fie iertată opinia de porc capitalist mizantrop, însă singurii vinovați pentru căderea în capcana hype-ului suntem noi, hyperentuziasmații generației ludice. Dacă voiam un altfel de Diablo III – unul mai puțin modest –, atunci trebuia s-o punem de un fond comun, să cumpărăm licența, să ne sacrificăm timpul liber și să scoatem pe piață

odiosul, întunecat și grotescul Diablo jinduit. Păcat că „Viscolul Chiabur” ne-a furat toate ideile și ne bagă pe gât o expansiune sumbră, una pe care am proorocit-o în timp ce străbăteam Actul IV. Singurele puncte acoperite cu un voal de ceață în viziunea mea au fost identitatea noli clase și nivelul maxim, ridicat la 70. În rest, clarviziune și shinies, baby!

La mintea drăcușorului

A fost nevoie de trailer sau de prezența la gamescom pentru a întui subiectul expansiunii Reaper of Souls? Chiar deloc. După o analiză atentă a poveștii din Diablo 3, ideea că Malthael urma să prela fratele hoardelor de lighioane malefice s-a transformat din bănuială în certitudine. Dacă imi aduc bine aminte, am scris despre asta pe bătrânul meu blog personal, la câteva zile după lansarea D3. Un inger decăzut, autotoxic din Angiris Council, un aspect melancolic al Înțelepciunii!...Nu era greu de ghicit o „Cădere din Paradis”, dacă luăm în calcul istoria acestui personaj. Surghiunul lui Malthael este atent documentat în Actul IV, de parcă Blizz încerca atunci cu disperare să ne convingă că povestea jocului nu suferă de un retard și că Nephilimul îmbrăcat în armuri colorate mai are mulți tortori de înfruntat până ce franciza își dă ul-

În recreație, la un fum.

Trăsnete și fulgere, în numele lui Woden!

tima suflare. Ei bine, după lupta patetică cu She-Diablo, esențele combinate ale celor mai puternici lorzi ai iadului rămân captive în Black Soulstone. Sub îndrumarea celui mai incompetent Arhanghel-devenit-muritor-devenit-Aspect al Înțelepciunii, cunoscut în cercurile NPC-urilor, de umplutură sub numele Tyrael, piatra blestemată ajunge iarăși în tutela muritorilor, căci puterea ei malefică reprezintă un pericol mult prea mare pentru ingerii[sic]. Or, aici povestea devine – cel puțin din punctul meu de vedere – realmente abjectă. Încep să cred că pericolul real la adresa lumii Sanctuary nu sunt demonii, ci înaripații cu aureolă din înaltul cerului. În universul Diablo, omenirea este tratată asemenea unei gropi de guno, unde entitățile locale ale altor dimensiuni își varsă oufurile. La drept vorbind, un monk de nivel 60, echipat legendar (mulțumită calităților de adjudecător), poate șterge pe jos cu zece generații de ingeri sau demoni, așa că îmi este dificil să găsesc în apariția lui Malthael și în interesul său pentru Black Soulstone o amenințare.

Discrepanța dintre puterea eroului și antagoniștii lezează grav mythos-ul Diablo III, iar întregul conflict bine-rău se transformă într-o parodie ridicolă. De la Reaper of

Souls așteptăm ca totul altceva, poate chiar o apropiere de atmosfera lugubră din Dark Souls. Volam sentimentul de groază și disperare, de impotență, de Rău omniprezent – adică elementele care au făcut din Diablo o legendă.

Cruciadă, cu Moartea pe Moarte zdrobind

Un aspect interesant al seriei Diablo a fost prezența unor clase diferite de la joc la joc și utilizarea unui sistem original de evoluție a personajului. Diablo III a păstrat legendarul barbar în roster, dar a adus în peisaj noi eroi spectaculoși, cum sunt Witch Doctor-ul sau Demon Hunter-ul. Cu toate acestea, se simțea nevoia unei clase meee „de școală veche” – a unui erou îmblățit, capabil să zdrobească țeste de tartar folosind oțel rece și magie sfântă. Pe scurt, era nevoie de un Paladin. Reaper of Souls schimbă doar denumirea, Crusader-ul intruchipând așa cum trebuie esența misticismului predicat cu barosul. Designul noului personaj se rupe de stilul colorat, cald, al celorlalte clase și adoptă o înfățișare întunecată, masivă, rece.

Armura neagră, buzduganul lăptos și scutul ornat indică o aversivă clară față de nemorți, sugerată și prin intermediul abilităților, scoase la lumină după un lung proces de data-mining. Oarecum, Cruciatul se inspiră și din conceptul de „judecător-călău”, făcut cunoscut de personaje ca Judge Dredd ori de către Inchiziția din universul Warhammer 40K. Ramurile cu abilități și talente includ – pe lângă atacurile cu arma principală – diferite lovituri meee folosind scutul, Legi (Laws) și Condamnări (Conviction). Mărturisesc că sunt dispus să ofer expansiunii o șansă de dragul noli clase, deși povestea mă înită cumplit. Cruciatul acoperă perfect rolul de tanc principal, alături de Călugărul specializat în artele defensive. Abilitățile celor două clase se completează reciproc, astfel încât un tandem Crusader-Monk poate eradică cu ușurință personificarea Morții. De fapt, acest aspect mă pune pe gânduri: dacă Blizz nu ridică gradul de dificultate, eroii echipați legendar s-ar putea plictisi teribil în lupta contra lui Malthael. Totuși, jucătorii cu prea mult timp liber vor putea face grind la infinit, căci nivelurile Paragon nu mai sunt condiționate de un prag maxim.

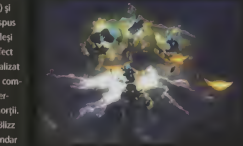
Din Vest vine schimbarea

Diablo III: Reaper of Souls nu schimbă doar antagoniștii, ci și locația. Acțiunea primei expansiuni se desfășoară în Westmarch și, spre deliciul iubitorilor de Diablo II, în misterioasa cetate Pandemonium, locul unde Malthael, devenit Ingerul Morții, și-a petrecut exilul. Am menționat deja întoarcerea la direcția artis-

tică întu-
că nu es-
concluzi-
deți-mă,
tale. După
III încă n-
ele pe al-
bă sister-
House. N-
narea lic-
unui j-
legenda-
templeje

The Crusader: o mașină de tocat carne demonică.

Un boss nou. Urmează să fie retrogradat.



tică întunecată, morbidă, dar această schimbare estetică nu este singura promisă. Producătorii au ajuns la concluzia că mecanica jocului original e defectă (credeți-mă, rîd în timp ce scriu) și necesită reparații capitale. După nenumărate update-uri și patch-uri, Diablo III încă nu satisface pe deplin cerințele jucătorilor, fie ele pe alocuri exagerate. Din această cauză, RoS schimbă sistemul de loot și renunță definitiv la Auction House. Nid nu vă puteți imagina cât mă bucură eliminarea licitațiilor! Din punctul meu de vedere – cel al unui jucător îndrăgostit de iteme scilicipoase și arme legendare –, AH-ul strică toată frumusețea explorării temnițelor pentru echipament mai bun. Pe deasupra,

armele și armurile legendare vor primi îmbunătățiri substanțiale – benefice clasei eroului care le descoperă, așa că adio armurilor legendare de barbar cu scoruri astronomice la Inteligence! –, alături de o creștere a ratei de drop. Astfel, se elimină problema conținutului end-game, prin revenirea la o mecanică dungeon crawl clasică. Nici crafting-ul nu scapă de tsunamiul modificărilor: deoarece armele albe au un drop rate mai mic, importanța lor a crescut atunci când sunt descompuse în ingrediente. Pe lângă rețete, The Mystic, o artizana nouă, își face apariția. Aceasta poate modifica anumite atribute cu unele utile clasei jucate. Momentan, detalii concrete despre subtilitățile schimbărilor din Reaper of Souls sunt vagi. Cu excepția unor imagini, însoțite de speculații și date minate în adâncurile unor scurte prezentări video, putem doar spera că toate erorile comise cu Diablo III vor trece printr-un proces de epurare. Chiar și așa, nu-mi fac speranțe în privința poveștii, care îmi pare idioată încă de pe acum. În cazul de față, prefer să închid ochii și să vihez la un gameplay rupt din Rai, probabil prin Q1-Q2 2014; poate îmi aude cineva rugăciunile. Nimeni? Chiar nimeni?! ► **Aidan**



Shhhhh! Linște în camera de lectură!





Grand Theft Auto V

Aproape de lovitura perfectă

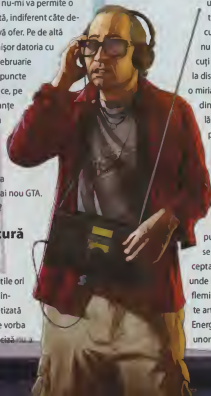
Privind în urmă, către toate momentele splendide petrecute în compania celei mai mol și impunătoare creații Rockstar, încep să înțeleg că hype-ul, involvarea, tumultul, vuietul, neastăpărul și cutremurul pe care Grand Theft Auto V le-a provocat în societatea noastră gamerstică sunt efecte perfect justificabile ale unui veritabil blockbuster ludic. Acest joc ne definește; GTA5 reflectă năzuințele și iluziile dătătoare de plăcere ale unei generații sălute de convențional, o generație aliată în căutarea unor senzații extreme – fie ele nu mai virtuale, ținute captive de un ecran TV ori un monitor. Pentru mine, un tip pasionat de joacă și povești controversate, spuse tot prin intermediul jocurilor, Grand Theft Auto V reprezintă cumuliul tuturor intereselor mele. Desigur, am spus același lucru după primul contact cu un dragon din Skyrim, după primul monstru vânat în The Witcher 2, prima armă epică din Borderlands 2 sau primul rusnac din Hotline Miami. Sunt sigur că viitorul îmi rezervă multe alte momente "OMFG cât de bine îmi pare că în industria jocurilor video și-a atins climatul!", însă acum mă scald în apele calde din Los Santos. De câteva zile respir aerul sărat adus de briza oceanului până în pustul deșertului, plânuiesc jafuri și dezvolt relații emoționale față de cel mai complex trio de protagoniști ficționali. Mă bucur, dar în același timp mă simt derădănat de propriile acțiuni, înregistrate scrupulos pe Rockstar Social Club – asta când nu întind volun-

tar coarda moralei, căutând noi metode de rafinare a comportamentului criminal, încurajat de pixelii procesați și animați în măruntaiele consolei. Am umplut pagini întregi cu subiecte pe care mă simt obligat să le ating în acest review, deși dimensiunea absolut uriașă a ultimului Grand Theft nu-mi va permite o analiză suficient de amănunțită, indiferent câte detalii pitorești aș încerca eu să vă ofer. Pe de altă parte, simt că mi-am făcut binisor datoria cu preview-ul publicat în ediția Februarie 2013; am tratat atunci câteva puncte importante, majoritatea tehnice, pe care sunt obligat de circumstanțe să le discut acum, sub impresia "produsului" finit. Știți ce? Poate că este mai bine dacă scriu în timp ce joc. Ar fi păcat să rup zadarnic conexiunea cu universul uimitor din cel mai nou GTA. Okay, aaaa, ce aveam de scris?

Chestiuni de cultură urbană

Am considerat mereu futille ori de-a dreptul idioate atacurile îndreptate către violența portretizată în jocurile video. Or, când vine vorba de controversă, nicio altă franciză nu a

incasat mai multe lovituri sub centură decât Grand Theft Auto. Indiferent că vorbim despre prostituatele din Vice City sau traficul de droguri din Chinatown Wars, anumite grupuri de interes au căutat mereu un țap ispășitor pentru problemele societății în acțiunile făcute posibile de titlurile marca Rockstar. Așa cum era de așteptat, GTA5 nu face excepție. Când discuți despre un joc care îți pune la dispoziție o hartă gigantică și o miriadă de activități, multe dintre ele ilegale în viața reală, e și normal să îți faci griji pentru sănătatea mintală a plodului înrădăcinat în fața ecranului – cu precădere atunci când puștilar are acces la armele de asalt ale părinților, iar sistemul educativ îl susține unui regim de abuz (a se citi "bullying") tolerat, acceptat și încurajat. Înțelegeți unde bat apropourile mele zeflemiste? Aruncați o privire peste articolul Tigări, Jocuri și Energizante dacă simțiți nevoia unor lămuriri suplimentare.





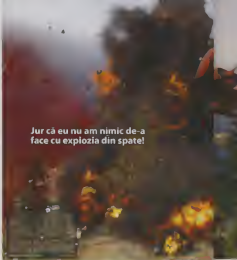
Știm eu că trebuie să mă bărbieresc înainte de o urmărire cu poliția.



În orice caz, cei înzestrați cu un psihic sănătos se vor putea manifesta neîngrădiți în lădița cu nisip din GTAS, fără a confunda realitatea cu metropola Los Santos sau zona rurală Blaine County. Lumea jocului are o suprafață totaia mai mare decât hărțile din GTA4, San Andreas și Red Dead Redemption luate la un loc, ceea ce ridică două mari probleme: 1) Cum poți simula impresia unei lumi dinamice, pline de viață, pe un teritoriu atât de mare? și 2) În ce fel se vor folosi misiunile jocului de spațiul pus la dispoziție, fără a cădea în capcana plictisului?

Prima chestiune și-a găsit rezolvarea grație experienței dobândite de Rockstar odată cu titlurile mai vechi. Dacă GTA4 a fost acuzat că s-a luat prea tare în serios d.p.d.v. al poveștii, despre valoarea satirică a împresionantului Liberty City nu se poate comenta negativ. Urmând un tipar similar de modelare a unui stup urban american, Los Santos este parodia acidă a unui oraș

viu, multicultural dezvoltat, cu puls, miros și zgomot. Inspirat din Los Angeles, LS se întinde pe o suprafață imensă, de la cartierele luxoase din nord și până pe coasta oceanului Pacific. Discrepanța dintre zona rezidențială favorizată de afaceriști, pensionari bogați, starlete sau celebriți și cartierele populare de minoritatea afro-americană este uimitoare. Cu cât te îndrepti mai mult spre sudul metropolei, cu atât devin mai puternice amintirile din San Andreas. Grove Street e în același loc, homie – sentimentul de autenticitate îți înmoaie genunchii



Jur că eu nu am nimic de-a face cu explozia din spate!

Străzile sunt traversate de pietoni animați și guralivi, iar șoselele aglomerate sunt străbătute neîncetat de biciclete, camioane, motocicletă și mașini. Peste munți, în nordul îndepărtat, prăfului Blaine County acoperă sute de kilometri pătrați. Faimos pentru clanurile de motocicliști, rulotele decrepite, camionagii perversi, clima aridă, coloiți și laboratoarele de metamfetamină, Blaine este leagănul civilizației hilibilly redneck. Așadar, folosindu-se printre altele de amploarea lumii, GTAS ridică ștacheta și îmbină cu măiestrie arta narativă cu acțiunea open-world, după o rețetă proprie, superioară celei din San Andreas sau GTA4 & Episodes From Liberty City. Schimbarea are la bază trecerea de la un singur personaj principal și o singură lume – adică formula clasică, oarecum dictată de bunul simț al genului epic – la un trio superb, alcătuit din Michael, Trevor și Franklin, distribuit în trei lumi diferite. Partea cu adevărat interesantă este reprezentată de sistemul unic, născocit de producători în urma unei străluciri geniale, care permite "saltul" de la un personaj la altul în timp real, fără a le întrerupe erorilor rutina zilnică, controlată de AI. Ergo, soluția problemei cu numărul 2. Credeți-mă, puține alte personaje fictive meritau atât de multă atenție.

Băieți buni sau sociopați incurabili?

Vestea că GTAS relatează povestea unui trio de criminali a fost primită cu multă curiozitate, atât din partea presei de specialitate, cât și din partea jucătorilor. Oricum, odată ce mecanica trecerii de la un erou la altul a fost frumos explicată în gameplay trailer, lucrurile au început să devină mult mai clare. După o introdu

My Need For Speed is Gone in 60 Fast and Furious Seconds.



livi, în
bici-
rți, în
sute
otoci-
na ari-
line
folo-
ridică
cțiunea
ei din
ty,
personaj
oare,
rio su-
built în
ste re-
tori în
ul" de
pe
a pro-
pone

de
din
atori-
rou la
lucruri-
rodu-

cere violentă în mijlocul unui jaf bancar, desfășurat în nordul Statelor Unite, povestea își mută epicentrul pe bulevardele topite de căldură ale Los Santos-ului. Aici facem cunoștință cu Franklin Clinton, un "hustler" al străzii, captiv între o relație eșuată și dragostea pentru Mariee Dolar. La începutul campaniei single, Franklin lucrează ca recuperator auto și locuiește împreună cu matusa sa emancipată și femininistă, dar someră până în pânzele albe. Sincer să fim, Franklin îți aduce aminte de CJ, cu puțin Luis Lopez picurat în amestecul trăsăturilor de personalitate. Calculat, ambițios și cinic, Franklin are rolul factorului coagulant în cadrul trioului tîcniț. Arhetipul cerebral, Michael De Santa, un jefuitor de băndi profesionist leșit la "pensie", locuiește împreună cu familia într-o vilă luxoasă, unde își cheltuie timpul liber pe

Le ducem la fier vechi. Industria conservelor caută mereu fiabă bună.

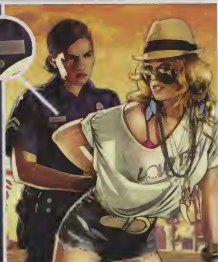
Nu e pasare-măiestrie, dar o treabă mea cu ce transport îroguri.

malul piscinei – preferabil cât mai departe de soția necredincioasă, flica cheluitoare și fiul obez cu vise de gangster. Michael și Franklin se întâlnesc în timpul unei misiuni, foarte aproape de începutul jocului, și leagă rapid o relație de pseudo-prietenie cu valențe tată-fiu, răsfăntă asupra unui parteneriat criminal. Nu vreau să stric plăcerea nimănui cu spoilere inutile, mai ales că scenariul jocului depășește lejer orice film de acțiune din ultimii zece ani, dar conversațiile

Michael-Franklin sunt savuroase. Deși relația dintre un protagonist alb și unul afro-american a fost exploatată în multe producții hollywoodiene, GTAS adună tot ce era mai bun, obținând o chimie perfectă. Mai mult, Michael este singurul care își înțelege problemele și caută ajutor în persoana unui psihiatru, în același timp dorindu-și succesul suprem în cariera de jefuitor. Un

fel de Niko Bellic + Claude. Vedeți problema? E foarte dificil să te împarți între familie, carieră, prieteni și Trevor. O, Doamne, Trevor Phillips! Iadul sociopatilor încarnat, furia psihotică materializată, avatarul violenței gratuite! Trevor are nevoie de foarte multe exclamații pentru a fi descris corect. După zece ani de absență din viața lui Michael, Trevor se întoarce asemenea unui uragan. Cei doi, culmea, împart o relație veche de prietenie și respect, însă metamfetamina din Blaine County lucrează "minun" într-un deceniu, cu precădere atunci când o produci. Trevor este un cocktail volatil între Billy Grey și Tommy Vercetti – din păcate! Aduși laolaltă de presiunea circumstanțelor, Michael, Trevor și Franklin formează o Sfântă Treime teribilă. În ciuda diferențelor umitoare de caracter, cei trei alcătuiesc un tot unitar, o singură entitate epică, sculptată cu supremă măiestrie de scenariștii Rockstar și aruncată în inima unor situații limită, memorabile. Good job, Mr. Houser, good job...

Bad ass Trevor, călare pe motor.



SURSE DE INSPIRAȚIE: Janette Vasquez (Aliens) și Madonna, regina muzicii pop.

Cu guler alb

Ușor, dar sigur, Grand Theft Auto s-a transformat într-un simulator cinematic de ilegalități. Furtul auto reprezintă doar 1% din întregul platou GTA, schimbare simplită în mecanica de joc începând cu San Andreas. Personajul – sau, în acest caz, personajele – reprezintă punctele focale. În jurul cărora o lume dinamică prinde viață. În continuare, telefonul mobil a rămas principalul centru de activitate – un fel de meniu secundar, dacă vreți. Celularul facilitează comunicarea dintre protagoniști, oferă acces la schimbul de e-mailuri și permite navigarea pe internetul fictiv din joc. Sistemul funcționează decent, chiar dacă nu se ridică la nivelul panoului-hud din Chinatown Wars. Deși imensitatea hărții (deschisă de la bun început) te îmbie la explorare, povestea principală și misiunile secundare îți dau cu greu drumul din strânsorie. Fiecare erou are parte de activități individuale, marcate cu inițiale codate pe cu-

lori. De exemplu, numai Trevor poate accesa misiunile notate cu T, în portocaliu. Totuși, poveștile celor trei erau nelegiuite se leagă atât de bine, încât campania pare un lung șir de trepte logice, îndreptate spre un singur deznodământ dar. Pe deasupra, o multitudine de personaje secundare se implică direct în campanie: Ron, un redneck paranoic; Lester, genul din spatele marilor lovituri; familia disfuncțională a lui Michael; Lamar, prietenul lui Franklin; Wade, un juggalo copilăros, căinele Chop și mulți alții – pe care este recomandat să îi descoperiți singuri, de-a lungul celor 3-4 zile petrecute alături de componenta single, nu din scrisul meu. Apoi mai sunt scurtele apariții nostalgice ale unor figuri vechi, cum este Johnny Klebitz, liderul clanului The Lost MC. Spre deosebire de titlurile predecesoare, în GTAS banii nu reprezintă o problemă, ci o soluție. Ce-i drept, verzișorii sunt motivul declanșării jafurilor mari (ajung imediat și la ele), dar reușita aduce cu sine recompense uriașe. Profitul poate fi investit în diferite proprietăți generato-



Trevor își arată dantura de meth addict.



re de venit, în bursa BAWSAQ, cursuri de specializare, în stantă modificarea mașinilor personale sau pur și simplu risipăcăt o în barurile de striptease, la psihiatru, yoga, golf, curse, rece în scufundări, skydiving ș.a.m.d. – toate aceste activități având calitatea unor minijocuri care creează dependență. La naiba, GTAS oferă atât de multe distracții secundare, încât intru în panică dacă mă gândesc câte au trecut re pe lângă mine neobservate! Oricum ar sta lucrurile, sunbjute sigur că un moment anume îmi va rămâne tatuat vesnic: bare i pe scoarța cerebrală: primul meu jaf de bijuterii...

**„Anybody can get the goods.
The hard part's getting away.”**

Joe Moore, Heist

Rețeta jafului perfect? Fără victime colaterale, fără atenție inutilă, silențios, rapid și cu o recompensă pe măsura efortului. În Grand Theft Auto V, Lester este omul priceput la organizarea loviturilor perfecte. Inspirat puternic din Verbal Kint – personaj consacrat filmul The Usual Suspects –, acest individ infirm com- pensează orice afecțiune fizică prin genul său organiza-

Vânătoarea lui Noiembrie Galben.



Peisaj de pus în ramă.



toric unic. Jafurile mari (Heists) sunt puncte de cotitură în campania single, un lung proces de pregătire și planificare fiind necesar înaintea spargerilor. Desigur, GTAS insistă pe libertatea jucătorului și oferă mereu două – uneori chiar mai multe – variante de îndeplinire a unui obiectiv: abordarea silențioasă, metodică, sau un asalt armat și violent. Planul este realizat în dulce stil clasic, pe un panou alb, și urmărește etapele punerii în aplicare, echipamentul util, echipa și ruta de fugă. Pe lângă Michael, Franklin și Trevor, jocul permite recrutarea unor membri suplimentari, pentru a completa grupul. Eu am ales calea stealth, așa că un hacker profesionist și niște șoferi experimentați erau imperativi operațiunii, chiar dacă procentul din câștig direcționat către plata acestora nu era tocmai mic. Șițiți cum se spune, calitatea costă. Deoarece m-am bazat pe o abordare relativ non-violentă a situației, nu am investit niciodată în ucișigi profesioniști, mizând pe propriile arme și abilități dacă situația lua o întorsătură neașteptată – circumstanță mai comună decât o ploaie londoneză rece în mijlocul lui octombrie. Să presupunem că obiectivul jafului este spargerea unui magazin de bijuterii. După o plimbare în jurul clădirii cu pricina și o diversivune inteligentă, Michael identifică toate sistemele de siguranță și supraveghere. Un atac „la baionetă”, cu cagule, arme și ostaciti, poate avea un rezultat dezastros, așa că alegem calea tălharului dibaci: un gaz de adormit livrat prin ventilație. Fuga de la locul faptei implică deghizarea în exterminatori și „rechiziția”



Yo, e viață de stradă, homie!



Mergem la petrecirile baseball cu Familia Peltosa, nu-i așa, auziți?

unei autodube utilitare. Așadar, avem nevoie mai întâi de un gaz knockout, uniforme și o dubă. Fără victime, fără gloanțe, fără poliție. Perfect. Dacă se ajunge la pac-pac, sistemul de schimbare în timp real al personajelor deschide opțiuni tactice surprinzătoare. Nu de puține ori m-am trezit calculând aproape inconștient diferite unghiuri din care Michael ar putea utiliza o pușcă cu lu-

netă, în timp ce căutam un punct de cover pe flancuri, de unde Franklin să îi poată asigura foc de acoperire lui Trevor. După nici o oră petrecută în Los Santos, mintea începe să-ți funcționeze împărțită pe trei sectoare distincte, dar aglutinate prin story în cel mai remarcabil mod cu putință. Unele misiuni din GTAS depășesc lejer secvențe clasice din filme renumite ca The Italian Job, Reservoir Dogs, Heat sau The Town. Un torent de adrenalină îți invadează corpul în timpul urmărilor intense cu poliția – pe asfalt, în aer sau pe apă – ori atunci când te rogi să nu îți observe nimeni deghiza-

Suntem niște fani Daft Punk pașnici și drăgăstoși, nu ne băgați în seamă!



rea. Mașinile de poliție nu mai au un radar circular în jur, ci un con de vizibilitate, ușor de păcălit odată ce memorizi locația străzilor înguste. Evadările devin mult mai intense și seamănă cu scena urmăririi din Drive – un joc de-a șoarecele și pisica. Din păcate, nu aceiași lucru se poate spune despre schimburile de focuri din misiunile solo. În ciuda unei mecanici de cover rafinate, împușcăturile nu transmit acel „kick” specific filmelor de acțiune și cad reperi în capcana repetitivității anoste. Te ascunzi, tragi, înamicii mor, reîncarci și repeți mișcarea, până ce valurile de puncte roșii încetează să mai apară pe minimap. Nici măcar armele modificabile nu înducesc prea mult „bătaia cu pistoale”. Noroc cu puzderia de vehicule controlabile și zecile de misiuni secundare, care alungă plictiseala într-un abis obscur.

Mașini, străini și nebuni

Vehiculele ce pot fi controlate de jucător în GTAS5 sunt numeroase și foarte variate, spre bucuria copilului descreierat din fiecare. Problema suspensiei „de barcă” din GTA4 a fost rezolvată, iar mașinile au acum mai mul-



Vinewood, unde visele devin realitate.

tă aderență și transmit o senzație apropiată de cea receptată dintr-un arcade auto. Mai mult, se face simțit un dram de simulare prin implementarea tracțiunii față și integrală, spre deosebire de titlurile anterio-

Este o mașină și habar nu am de unde
flămânda-mă cu ea, cu ei.





Nume: Michael De Santa (Townley)

Născut: 1966. Ocupație: Criminal de carieră. Adresă: Rockford Hills, Los Santos. Familie: căsătorit, doi copii. Naționalitate: Americană. Iehesii: Taligator negru, sedan. Afiliat: Trevor Philips, Franklin Clinton, Lester Crest. Abilitate specială: Bullet-time cu arme.



Nume: Trevor Philips (T)

Născut: necunoscut. Ocupație: Traficant și producător de tametamină. Adresă: Sandy Shores. Familie: mamă, un frate decedat. Naționalitate: Canadiană. Iehesii: Bodhi roșu, 434. Afiliat: Michael De Santa, Franklin Clinton, Lester Crest. Abilitate specială: Ignoră temporar durerea și își dublează damage-ul.



Nume: Franklin Clinton (Frank, F)

Născut: 1988. Ocupație: Recuperator auto, traficant de droguri și arme, hoț de mașini. Adresă: 3671 Whippymound Dr., Vinewood Hills, Los Santos. Familie: o mătușă, un verșor. Naționalitate: Americană. Iehesii: Bagger verde, Buffalo alb. Afiliat: Michael De Santa, Trevor Philips, Lester Crest. Abilitate specială: Chap, rotiveller negru. Abilitate specială: Bullet-time la volan.

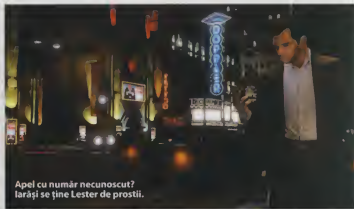


re din serie, unde toată puterea motorului era transmisă prin puntea spate, indiferent de tipul autovehiculului. Deși Michael conduce binișor, Franklin rămâne șoferul expert, în timp ce Trevor zboară cel mai bine. Nivelul abilităților Driving și Flying influențează direct finețea controlului – așa cum Stamina condiționează rezistența sau cum Shooting are un efect asupra preciziei –, însă orice abilitate exersată suficient crește, după modelul întâlnit în Skyrim, legendarul RPG produs de Bethesda. Spre finalul campaniei single, cei trei ar trebui să își maximizeze întreg setul de îndemânări, altminteri nu strică o vizită la poligonul de tragere ori la școala de aviație. Cum indivizii de la Rockstar nu fac lucrurile pe jumătate, GTAS a primit un ocean superb, navigabil, al cărui abis este recreat în detaliu și poate fi explorat la bordul unui batiscaf. Singurul joc comparabil este Just Cause 2, dar insula Panau nu se apropie de vivacitatea, complexitatea și realismul social capitalist-satiric din Blaine County sau Los Santos. Vă propun un experiment simplu: alocăți o zi din joc pentru câteva activități secundare, preferabil cele aflate în jurul locuinței lui Michael. Admirai mai întâi casa impresionantă, urmăriti un desen animat pe



ecranul din camera de zi, jucați o partidă de tenis cu Amanda, mergeți la cumpărături, vizionați un film pe marele ecran, înscrieți-vă într-un cult, scoateți mașina o plimbare până pe malul oceanului, cumpărați un iaht de pe internet și plătiți pentru un salt cu parașută. Tocmai ați gustat 10% dintr-o zi obișnuită în Los Santos-ul unui hoț leșit la pensie. Mutați acțiunea în zona lui Trevor, săriți pe prima motocicletă și însoțiți-l pe Cletus la vânătoare, vizitați salonul de tatuaje, apoi barul local și participați în stare de ebrietate la o cursă auto ilegală, cu o mașină furată. Eh, Trevor, Trevor... Ce vreau să spun e că lumea din GTAS nu devine niciodată plictisitoare, nici măcar după completarea poveștii. Cele mai simpatice ciudate misiuni sunt denumite Strangers & Freaks și apar marcate pe hartă cu un semn de întrebare. M-am lăsat cuprins de febra teoriilor conspiraționiste căutând componentele unui OZN prăbușit în deșert și m-am amuzat teribil pe seama unei tipe depresive, ce își îneca furierea și descurajarea în sport. Mda, America a acest efect asupra unora.

© dimineață de oricare altă în Los Angeles. Sau era Los Santos.



Apel cu număr necunoscut? Iarăși se ține Lester de prostii.

Jocul unei generații plictisite?

Probabil. Probabil că avem nevoie de un titlu open-world cu protagoniști criminali din cauza plictisiei prezente în viața noastră de zi cu zi. Ar trebui să ne simțim vinovați pentru asta? Nici vorbă. Grand Theft Auto V este primul joc care m-a absorbit în vârtejul hype-ului și nu m-a dezamăgit absolut deloc atunci când a ajuns pe ecran. Producătorii și-au respectat toate promisiunile, ba chiar au livrat mai mult decât speram. Grafica incredibilă – motorizată de engine-ul RAGE –, custenele urile geniale, vocile actorilor, dimensiunea lumii, acțiunea furioasă și tensiunea jafurilor fac o treabă al dracului de bună când vine vorba de împrăștiat plictiseala. Singurul moment dezgustător se face simțit în timpul misiunii "By The Book", când Trevor torturează fizic un individ neajutorat pentru a obține informații. Problema principală este imposibilitatea de a trece peste sadismului misiunii folosind o soluție alternativă. Jocul te obligă să li zdrobești genunchii amărâului imobilizat și să li scoți dinții pe viu. Înțeleg satira, înțeleg critica adusă torturii, dar nu pot înțelege absența opțiunii "Skip". Până și Call of Duty a priceput că nu oricine se joacă are un stomac de fier. Alți recenzori au considerat de cuvișină depunctarea jocului pentru misoginismul exagerat, o trăsătură negativă greu de scos din context atunci când vorbești despre un joc a cărui acțiune se desfășoară în lumea criminală și are ca protagoniști trei bărbați. Dezamăgirea mea a venit din cu totul altă direcție, pe calea undelor. Din nefericire, melodiile și emisiunile radio nu mai sunt la fel de savuroase precum cele din Liberty City, însă muzica ori-



ginală compensează prin calitatea compoziției. Alchemist, Oh No, Tangerine Dream și Woody Jackson au plasmuit o coloană sonoră antrenantă, adâncă, puternic influențată de curentul new-retro. Grand Theft Auto V se apropie cu pași hotărâți de un scor perfect și poate că reușea să li atingă dacă nu strica totul cu problemele componentei online, complet defectă la momentul lansării (01.10.2013). Despre GTA Online și dezastrul ce putea fi evitat cu ușurință vom discuta în altă ediție, într-un alt articol, cu o notă separată la final. Până atunci, atenție la plimbările nocturne prin cartierele Familiilor. Patru de poliție nu mai trece pe lângă casa lui CJ de foarte mult timp. ▶ **Aidan**

Am uitat cheile înăuntru! Se rezolvă.



VERDICT LEVEL



- ▶ personajă karismatică, momente epice de acțiune neînfrângibile la fel puzi
- ▶ o hantă întregă, respectul cu fidelitate la noi, în apă și în aer
- ▶ memorabilele vehicule, arme, activități și misionar
- ▶ mii de hărți casuare de embleme, șarpe amuzante
- ▶ componentă online defectă la momentul lansării

PE SCURT

Grand Theft Auto V este unul dintre cele mai bune jocuri din istorie, impresionant prin dimensiunea lumii deschise, acțiune, personaje și poveste. Rădăcină, mă lăsa cu respect.

9

Gen: Action
Vizualizat: Online

ALTERNATIVA SAINTS ROW IV

Un joc asemănător pentru oamenii care au sărit de coșciug și călătorit în lumea lui. Este un joc de acțiune și aventură, dar este prezent pe o platformă americană. Pentru cei cărora li place să se joace.

Dragon Comandant de Plai



DIVINITY DRAGON COMMANDER

Dragonul din Divinity: Dragon Commander este, după cunoștințele mele vaste (și aplicabile în multiple activități din viața reală, altfel nu m-aș fi oboisit să le stochez) în domeniul creaturilor mitologice digitalizate, singura șopărlă cu jetpack din universul Jocurilor pe calculator. Îmi pare rău că v-am spoilerit jocul în prima frază a articolului, dar, după ce am fost întrebare de mai multe ori ce e Dragon Commander, am descoperit că cea mai eficientă metodă a fost să le răspund oamenilor simplu: e un joc în care controlezi un dragon cu jetpack. Majoritatea n-au mai revenit cu alte întrebări, semn că ori îi joacă și sunt prea ocupați, ori au fost oripilați de imaginea complet nerealistă a unui dragon care scuipe foc din mai mult de un orificiu (acești indivizi deosebit de suspecti nu merită să primească și celelalte bunătați pe care le oferă Dragon Commander). Cred că am mai văzut stegozauri cu tun, varani cu șenile, tiranozauri cu aruncătoare de flăcări și velociraptor cu ochelari de soare, jeep-uri și macete, dar nu țin minte să mă fi întâlnit până acum cu ditamai dragonul cu reacție. Între noi fie vorba, simpla prezență a jetpack-ului ar fi constituit un motiv serios să vă recomand jocul. Din fericire, nu este singurul. Și nici măcar cel mai important.

Strușosteampunk

Fiindcă meseria mă obligă să fiu ceva mai explicit decât aș fi fost dacă am fi conversat pe messenger sau la o bere, Dragon Commander este un hibrid interesant de RPG și strategie pe ture, condimentat cu mult action și o porție sănătoasă de RTS. Exact genul de strușocămilă

care m-a ținut aproape de jocurile pe calculator și m-a ferit de alte activități mult mai lucrative. Da, aveți în față încă o tentativă deosebit de transparentă de a vă spune pentru a mia oară cât de mult îmi plac mie jocurile care reușesc să imbine elegant mai mult de trei genuri.

Tu ești bastardul unui fost împărat, care acum se odihnește în lumea celor drepiți, în ciuda comportamentului său aberant din ultimii ani de domnie. În mod normal, ar fi trebuit să faci ce face un bastard domnesc. Să-ți duci viața liniștit, fără grija tronului, într-un colț uitat de lume și de asasinii tocniți de succe-

sorul la domnie. Sau de mă-sa. Însă, când urmașii pe bunului împărat se dovedesc a fi o mână de descreierați care au legături puternice cu "underground-ul" panteonului Rivellonian, cineva cu capul pe umeri (și, eventual, o pereche de aripi plus un jetpack tot pe umeri) trebuie să prela hățurile imperiului dezbinat. Acel cineva ești tu, fructul improbabil al iubirii dintre fostul împărat și o fostă dragoniță curioasă. Dacă vrei mai mult, puneți mâna pe joc, căci Maxos, un personaj familiar celor care au jucat Divinity 2, o să vă explice de-a fir a păr toată târâșenia. Interesant e

• The Rivellon Times •

WARTIME EDITION

Total Circulation Of Year: 2012

FAMED GENERALS FLOCK TO THE BANNER OF THE BASTARD!

War machine shreds lives. And money. An economical editorial on war and finances

Emperor pregnant?

Emperor's political personality

DIN ARHIVĂ

ELVES

LICHES

IMPS

VAMPIRES

WIZARDS

WARRIORS

WISDOM

WISDOM

WISDOM

WISDOM

WISDOM

WISDOM

WISDOM

WISDOM

WISDOM

WISDOM

WISDOM

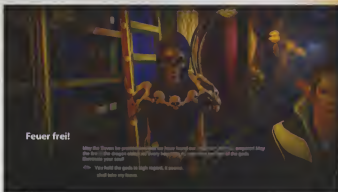
WISDOM

WISDOM



Skill-uri.

că universul Divinity a trecut printr-o revoluție industrială, iar Dragon Commander a căpătat un puternic look și miros de steampunk. Dacă vă întrebați cum s-a ajuns de la fantasy-ul din Divinity 2 la steampunk-ul ostentativ (recunosc și eu, Jetpack-ul de pe cocoșa dragonului nu este chiar cea mai subtilă bucată de tehnologie) din Dragon Commander, explicația e simplă: și-a băgat dracu' coada, dar o să aflați mai multe când veți butona jocul.



RPGTBSTLSOLI

După ce Maxos vă pune în temă cu privire la situația politică a imperiului fărâmițat lăsat în urmă de răposatul împărat, veți intra în păine. Păinea fiind campania singie ce imprimă forma unui boardgame nu foarte diferit de bătrânul Risk. Dar ceva mai complex. Harta strategică este împărțită în provincii ce generează două resurse: gold și research. Aurul este folosit pentru a cumpăra unități (pe harta strategică), iar research-ul îl puteți investi în cercetarea a noi tipuri de trupe, upgrade-uri și skill-uri pentru dragon. Scopul, desigur, este eliminarea facțiunilor rivale cucerindu-i capitala. Teritoriile neutre sunt cucerite pur și simplu mutând una sau mai multe unități în ele, iar când intrați într-o provincie ocu-

pată de un inamic, are loc o luptă ce va fi "rezolvată" la finalul turului, după ce toți jucătorii și-au terminat mișcările. Luptele pot fi rezolvate automat și aveți dreptul să interveniți doar o singură dată pe tur. Dacă decideți să vă ocupați personal de un conflict, veți fi transportați pe o hartă predefinită unde va trebui să învingeți trupele inamice într-un RTS clasic. Pardon, aproape clasic, căci apar câteva concepte interesante și, în plus, la vreun minut după începerea bătăliei puteți intra în pielea dragonului cu Jetpack, alături de care veți semăna haos și deznaideje pe câmpul de luptă. Sau veți muri, dacă antiaerienele inamice sunt cu racheta pe voi și nu v-a dat prin cap să folosiți și armata pe care o aveți în grijă. Nu voi intra foarte mult în detaliu cu privire la bătăliile în timp real, căci, la acest capitol, Dragon Commander ne oferă un RTS clasic, ușor primitiv în comparație cu

fac ceva mai interesant și îl leagă oarecum de ceea ce se întâmplă pe harta strategică și în interiorul fortăreței zburătoare. În modul RTS, singura resursă este numărul de "recruți". Sunt generați automat cu o frecvență influențată de numărul de Battle Academies construite în anumite puncte predefinite de pe harta tactică. Bătăliile le începeți cu unitățile de pe harta strategică, urmând ca pe parcursul luptei să antrenați noi și noi trupeți pe măsură ce acumulați recruți din populația locală. Partea interesantă e că nu puteți pompa unități la nesfârșit pentru a le înlocui pe cele pierdute, căci, la un moment dat, populația va ajunge la zero. Atunci, jucătorul cu cele mai puține Battle Academies va începe să piardă trupe (care se presupune că dezertează) și, într-un final, va pierde lupta. De asemenea, numărul de trupe prezente la un moment dat pe harta tactică este limitat



greii genului. Cu mențiunea că, după cum am pomenit ceva mai sus, belgienii de la Larian au introdus câteva concepte care îi





F**k! Eu sunt ăla în roșu...



Tânăra mireasă...

I hope you'll find me an appetite when it comes to matters of love. I myself am little so afflicted or so much inclined; if the hand takes you, don't hesitate to adopt a mistress. There's bound to be some service girls around here only too happy to daunt the dragon with their craft talk. No, if something stirs my passion, it is the law above all else. Toimoolary! I have to confess.

(Continue)

armată... A, nu v-am spus nimic de jetpack. Păi, e un fel de NOS pentru dragon, care te ajută să navighezi extrem de rapid între punctele de interes de pe hartă (adică skirmish-uri) care ar avea nevoie de intervenția ta discretă).

Diplomatie

Când nu vă îndeleţniciţi cu răzbelul, veţi avea ocazia să interacţionaţi cu diversele personaje pe care le găsiţi în întreaga zburlătoare. Ocazional, diplomaţii celor cinci rase importante (elfii, dwarfii, oamenii-gusteri şi nemorţi), şi împli, nu le pot spune spiridui că mă bufneşte răsuşi din Rivellon vin cu diverse propuneri, iar tu, ca un lider bun şi înţelept, va trebui să le aprobi sau să le respingi. De exemplu, undeva pe la începutul jocului, reprezentantul nemorţilor a venit cu ideea să introducă recrutarea obligatorie. În caz că aş fi acceptat propunerea lui, costurile unităţilor ar fi scăzut cu 20%. Un adevărat chilipir, dar, cum mi-am petrecut studenţia ascunzându-mă de armată prin diverse universităţi, n-am putut fi de acord cu el. Da, ştiu că e un joc, dar totuşi. L-am refuzat. N-a fost prea mulţumit şi m-a înformat că zeii m-au blestemat (-2 Luck, se pare că norocul conţea foarte mult când lăsaşi luptele în grija Al-ului, dar sună mai bine ZEII TE-AU BLESTEMAT!). Partea bună a lucrurilor este că motivaţia populaţiei a crescut cu 10% (ceea ce s-ar traduce într-un bonus marilor provenit din nivelul de entrenchment al unităţilor dintr-o provincie). Bineînţeles că populaitatea mea în rândurile dwarfilor, nemorţilor şi ale imo-ilor a scăzut. În



Am câștigat o bătălie pe care am auzezolve-ul mi-a dat 2% șanse de victorie. Folosind dragonul, o mână de unități și câteva cărți tactice (ce vă dau anumite bonusuri), am reușit să-l câștig în aproximativ 40 de minute. Cuprins de beția succesului, am conchuzionat că dragonul este mult prea overpowered și ar putea strica jocul. Ceva mai încolo, când m-am aruncat în luptă cu o singur plan - în nenorocirea pe toți din înaltul cerului și nu-mi mai bat capul cu RTS-ul -, am decedat în două minute. Semn că, deși forma de dragon este un bonus imens, va trebui să avert și un plan de rezervă ce implică folosirea cu cap a unităților din dotare. E foarte plăcut să planezi vigilant deasupra artileriei care toacă antiaerienele inamice, scutpând foc și pucoasă asupra nefeitricilor care-ți amenință asu-

schimb, mă plac elfii. Ca să nu vă chinuți voi să aflați (nu mă țin minte dacă scria în manual), popularitatea influențată în mod direct suportul ofertei de populație în teritoriile ce aparțin unei anumite rase. Suportul la rândul său influențază numărul de unități pe care le puteți construi într-o bătălie, deci, după cum v-am povestit ceva mai sus, o să aveți ceva de furcă dacă vă războiți într-o provincie a elfilor, iar urcheați vă urască de moarte... Evident, deciziile tale nu-l vor mulțumi pe toți, chestiuni care-ți va afecta planurile în mod vizibil. Avem, așadar, alegeri și consecințe cu impact observabil asupra jocului, și la finalul, căci există vreo patru... iar dacă v-ați saturat de campania single și regulile ei, puteți oricând începe un joc custom unde aveți posibilitatea să luați în considerare dintre regulile care v-ați enervat în stăpânire.

Aaaaaaawww...

La finală îți apela la un clișeu și vă voi spune că Dragon Commander este mai mult decât suma părților sale. Luate separat, porțiunile de TBS, RTS și acțiun nu sunt ceva nemaiauzit, însă împreună alcătuiesc o experiență foarte plăcută și confortabilă. Jocul celor de Larlan nu e exact revoluția pe care o veți aduce în discuție peste zece, cincizece sau când vei sta la teacul cu alt amator de entertainment virtual despre istoria Jocurilor video și pasiunile voastre din tinerețe, însă par genul de joc când îi va pune un zămbet nostalgic misterios pe fața când îi veți auzi numele. Știu că, probabil, a fost "construit" pentru a fi fletul Divinity: Original Sin (pe care îl aștept cu sufletul la gură), dar, cu riscul de a suna ca o tanti de la cine știu ce emisiune radiofonică de adormit suflător, se simte pasiunea echipei care s-a ocupat de el. ▶ [cristi.ian](#)

VERDICT **LEVEL**

- ▶ umorul, dragostea
- ▶ combinația de genuri
- ▶ designul unităților

► documentatia Legei privind de stoc

PE SCURT

RTS, TBS și dragon cu jetpack
Ce v-ați putat da mai mult?

Case	Procedure	Time	Cost	Quality	Customer Satisfaction
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90	

CERINTE MINIME Processor Dual Memory 2

Video: [View](#) [Download](#) [MP3](#)

ALTERNATIVA MAGIC CARPET 2

Nu prea are legătură cu Dragon Commander, dar, de câte ori pun mâna pe un joc care-mi permite să sculpt fiicăr în timp ce planez maestuos peste munți și văi, îmi aduc aminte de Magic Carpet.

ASSASSIN'S —CREED IV— BLACK FLAG™

SFIDEAZĂ

1.11.13



WWW.ASSASSINSCREED.COM

18

PS4

PS3

XBOX ONE

XBOX 360

Wii U

PC DVD

UBISOFT

© 2013 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Black Flag and Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Software Platform from IBM and the EMEA 2014. Nintendo trademarks and logos are property of Nintendo. "3DS" logo and the PlayStation Network logo are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" logo is a trademark of the Sony company.

BROTHERS

— a Tale of Two Sons —

Basm-a curată!

După sute de jocuri încercate și disecate, după mii de ore în care te-ai gândit la și ai scris despre ele, ajungi, în urma vizionării a doar câteva filmulețe de gameplay, să apreciezi destul de corect pasiunea și dedicația din spatele unui titlu, dacă o să-ți placă sau nu, varietatea gameplay-ului, chiar și adâncimea poveștii. Apoi le pornești și te bucuri când ai avut dreptate, te intristezi când te-ai lăsat păcălit și deschizi ochii mai larg când descoperi mai mult. În ultima perioadă puține titluri m-au mai surprins. Papo & Yo m-a mințit frumos cu povestea și grafica lui, și i-am crezut, dar ce am descoperit a fost mai puțin decât speram. Cu Brothers a fost oarecum invers, încerca să-mi vândă gameplay și aventură, dar din trailer și filmulețe nu a reușit să mă convingă. Presa a reacționat frumos și mulți i-au făcut statule, așa cum se întâmplă mai mereu cu jocurile indie care încearcă arta cu degetul... dar... În primul rând, jocul nu e chiar indie – sau poate mi-a scăpat mie ceva. Starbreeze este ditamai compania, cu peste 120 de

angajați, listată la bursă, cu jocuri serioase și complexe în spate – The Chronicles of Riddick, Payday 2. Poate aici indie înseamnă că banii nu au venit de la un publisher, ci din propriile buzunare, dar, să fim serioși, ar trebui să se facă o distincție între indie – echipă mică de până la 10 oameni împinși de la spate de pasiune și indie – companie care își finanțează singură proiectele, cu angajați. Apoi, nu înțeleg unde au găsit criticii gameplay-ul ăla care i-a dat pe spate. Într-adevăr, jocul inovează prin faptul că poți și trebuie să controlezi două personaje simultan. Pe unul cu maneta din stânga, pe celălalt cu cea din dreapta. Ți se promite un gameplay cooperativ de unul singur de milioane, dar, așa cum am dedus încă din filmulețe, titlul nu livrează. Atât animațiile, cât și puzzle-urile se străduiesc, de multe ori cu pretențiozitate, să te convingă. Însă, cu cât experiența ta în ale action-adventure-urilor este mai mare, cu atât o să te lase mai rece. Adică da, big brother ține, de exemplu, scară celui mic, apoi mezinul îi aruncă o soară de pe platforma pe care a

ajuns, iar tu ești cel care face toate astea să se întâmple. Tu pasezi, tu dai cu capul. Și? Dacă ești un veteran al genului, nu va exista decât un singur moment pe tot parcursul jocului în care te vei bloca. Doar pentru a realiza câteva minute (sau ore, dacă ești ghinionist) mai târziu că nu era, de fapt, vina ta. Nu, puzzle-ul nu este unul extraordinar de greu de dovedit, iar soluția nu este nici ea una ascunsă. Rezolvarea se va lăsa așteptată, fiindcă animațiile nerealiste și restrictive, precum și fundalul ludic recent nu-ți dau în niciun moment de înțeles cum că ai putea să te folosești de vitează pentru a arunca un obiect. Când îți iese, nu poți decât să pufnești într-un răs amar. Unreal Engine 3 permite – așa cum multe echipe mai puțin experimentate ne-au și dovedit – animații și interacțiuni mult mai complexe.

Pe de altă parte, controlul le-a ieșit de milioane! mult m reușește să te transpună în lumea jocului, în pielea c pleme lor doi frați. Deviez un pic. Există un moment incredibil dere al i In God of War în care trebuie să strivești ochii unui uru

apăsând
mepad-
nu vine
din fapt
să o intr
realitate
te pentr
puter
și așa
simbioz
tă de fel
mai treb
jocul, în
un game
este gre
controle

Din lo
schim
tocma

ca trebu
dica în s
ca ei și r
dar Bro
tea urât

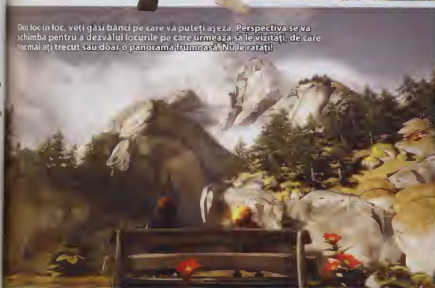
Ca „un
simpli
obiect
o să vă

apasând cele două manete ale gamepad-ului. Duritatea momentului nu vine neapărat din șocul vizual, ci din faptul că acțiunea pe care trebuie să o întreprinzi este foarte aproape de cea din realitate. În Brothers vești roti cele două manete pentru a învârti manivele, vești strânge cu putere trigger-ele pentru a vă ține de sfori și așa mai departe. În timp, se creează o simbioză între tine și cei doi frați, mijlocul de felul în care îi controlezi/simți. Nu mai trebuie să spun că atât eu, cât și jocul, în meniul de start, recomandam un gamepad. Joaca cu tastatură nu este greoaie sau imposibilă, dar un controller vă va face aventura



Odată ce satul este lăsat în urmă, aventura își ia avânt.

Din loc în loc, vești găsi bănci pe care va puteți așeza. Perspectiva se va schimba pentru a dezvălui locurile pe care urmează să le vizitați, de care veți mai fi trecut sau doar o panoramă frumoasă. Nu le ratați!



mult mai personală, vibrațiile fiind și ele foarte bine implementate. Importante chiar, atât din punctul de vedere al imersiunii, cât și în cadrul poveștii.

La începutul jocului, mi-am notat cum că și grafica trebuie înjurată nițel. Internetul nu încetează a o ridica în slăvi. Mă întrebam dacă mă jucam același lucru ca ei și mă simțeam ca un nebul. Da, este de poveste, dar Brothers este unul dintre acele jocuri în care parțea urată, ca de plastic, a motorului Unreal își arată


colții. Culoarele și texturile nu sunt de calitate, până și direcția artistică aleasă era una care mă deranja, pare că vor neapărat să mă convingă că e basm, că e artă. În plus, presupun că faptul că personajele se agată în colțuri, dar și clipping-ul, i-a împins pe producători să rotunjească totul. De la drumuri, stânci și poduri, totul pare umflat cu pompa. Am ajuns să urăsc adventure-urile care se folosesc de acest procedeu pentru a mă ține departe de mediul înconjurător. Am

impresia că sunt mereu îngăditi, că nu sunt lăsați să experimentez și, implicit, că sunt forțați să joc fix cum ordonă scenariul. Ceea ce se și întâmplă – rar, foarte rar, al cum să deviezi aici de la drumul-destin, împins cu forța de producători. Prin comparație, Papa & Yo, construit tot cu Unreal Engine 3 (repet, de o echipă mult mai mică), este mult mai bun. Texturi de calitate, direcție artistică ce te lasă din loc în loc cu gura căscată și loc de gândire și experimentare – de joacă, cum ar veni.

Ce nu știam la începutul jocului era faptul că atât producătorii, cât și internetul, în mare, au făcut o treabă foarte bună, aceea de a nu spoiler-i povestea. Nu renunțați la joc după primul pasaj, așteptați să ieșiți din sat și o să vă surprindă. Produsul e prezentat și vândut prost de echipa de marketing: piatra lui de temelie nu sunt nici pe departe gameplay-ul sau puzzle-urile, ce te izbește aici este povestea-aventura și implicit magicul vizual.

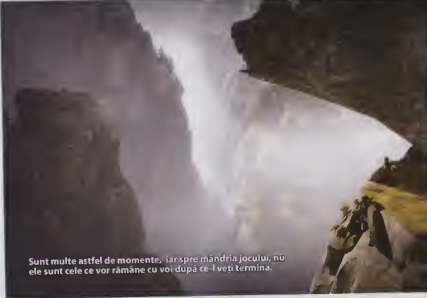


Ca „umplutură”, dar și pentru a mai da puțină savoare gameplay-ului simplificat, din loc în loc vești găsi oameni cu care puteți vorbi sau obiecte cu care puteți interacționa. În cerșății în cui amii protagoniști, o să vă surprindă plăcut. Sau nu. Cel mic e puțin cu capu.



Sunt în conflict. Pe de o parte, trebuie să vă conving cum că aventura e de milioane, pe de alta, pentru că jocul este atât de scurt și dens, nu vreau să vă arăt nimic, vreau să vă las pe voi să-l descoperiți.

Primul moment care dă de gol faptul că ceva negru, cult, inteligent se ascunde în spatele curcubeului poate fi întrezărit atunci când unul dintre frați este mâncat de viu de un câine. Secvență care contrastează puternic cu ziua de vară și atmosfera generală – satul plin de flori pe care tocmai l-ai părăsit. Aici duritatea secvenței nu este neapărat vizuală, nu-ți este aruncat în față ce se întâmplă, cât psihologică. Cu toții știm cât de dure și sălbatice pot fi aceste animale, e suficient să vezi cum sfășie prin mișcările specifice ale capului, în timp ce imaginea se face neagră. Pas cu pas, povestea devine din ce în ce mai interesantă, creierul nostru acceptă gameplay-ul simplist și grafica cu gust de plastic și totul este susținut de aventură și de ulmitorul vizual. Sunt în impas, nu vreau să stric nimic din magia descoperirii acestor povești, dar în același timp vreau să dau putere cu un exemplu concret adjectivelor pe care urmează să le aștern. A doua jumătate a jocului este incredibilă, magică, sălbatică, crudă, caldă, cu răsturnări de situație. Sunt momente în care rămâi cu gura căscată și altele în care lași controler-ul de o parte pentru a



Sunt multe astfel de momente, iar spre mândria jocului, nu ele sunt cele ce vor rămâne cu voi după ce-l veți termina.



Frodo, tu ești? Unde e Gandalf?

absorbi ce tocmai s-a întâmplat. Săriți la urmăritorul prăgaf dacă nu vreți să știți mai mult de atât. Există, de exemplu, un pasaj în care trebuie să treci de un câmp plin de giganți, toți morți în urma unei bătălii ce tocmai s-a terminat. Acțiunile pe care trebuie să le faci sunt simple, dar de mare efect. Împingi o mână, secoi un picior... puterea imaginilor vine și din faptul că giganții nu sunt monștri, nu, sunt oameni foarte înalți, ceea ce face ca totul să fie cât se poate de personal. Într-un fel simți (sau nu) când tai piciorul unui monstru verde și în alt fel când piciorul este cât se poate de uman, dar mare cât monitorul... Felul în care au murdărit și prezentarea artistică, râurile pline de sânge și faptul că pare că nimeni nu a supraviețuit – ambele tale bere sunt moarte – te lasă paf. Iar secvența, deși una dintre cele mai puternice din punct de vedere vizual,

Katara, tu ești? Unde e Aang?

Duse sunt vremurile fără griji.

Un puzzle simplu, dar cu o strică de animație pe lângă.

nu e nici pe departe aventura/întâmplarea care te va impresiona cel mai mult. Altele sunt pasaje care îți vor rămâne în minte și la care te vei gândi după ce ai terminat jocul.

Brothers este produs în colaborare cu un cunoscut regizor de film suedez, și se simte. Este o peliculă interactivă. Acum înțeleg perfect de ce au ales să simplifice gameplay-ul: pentru că nu au vrut să sacrifice cursivitatea poveștii. Rămân însă la părerea că în anumite momente prea îți arată ca la proști ce trebuie să faci mai departe – oarecum fără sens, pentru că nu te poți pierde, pasajele sunt delimitate cât se poate de

clar. În plus, pe porțiunile mai misterioase jocul ar fi avut de câștigat dacă ne-ar fi lăsat un pic în beznă. Ca entertainment, le-a ieșit perfect, ca joc... Titlul poate fi terminat în 3-4 ore și nici nu-mi pare deosebit de complex în

privația construcției – stângăcia animațiilor, dar și bug-urile, care sunt convins că au împins o simplificare și mai mare a gameplay-ului, sunt de neiertat. Cât le-ar fi luat să-și joace jocul de 10 ori pentru a (re)descoperi și îndepărta aceste minuscule înainte de lansare? Nimic din toate astea nu va conta însă la final. Brothers este o poveste de povestit. O experiență, nu un joc, pe care o recomand călduros. ▶ **ncv**

VERDICT LEVEL



- ▶ povestea de poveste: artă cinematară aplicată
- ▶ controlul personajelor
- ▶ sunet, muzică, stilistică, GAA, crud
- ▶ animațiile, câteva bug-uri
- ▶ gameplay simplist
- ▶ texturile/grafica pot avea fi mai bune

PE SCURT

La film-povestea-aventură, extraordinară. Ca joc însă... puzzle-ul prea simplu, animații scabre pe bug-uri ce pot avea și oare îndepărtate. Poate și prea scurt.

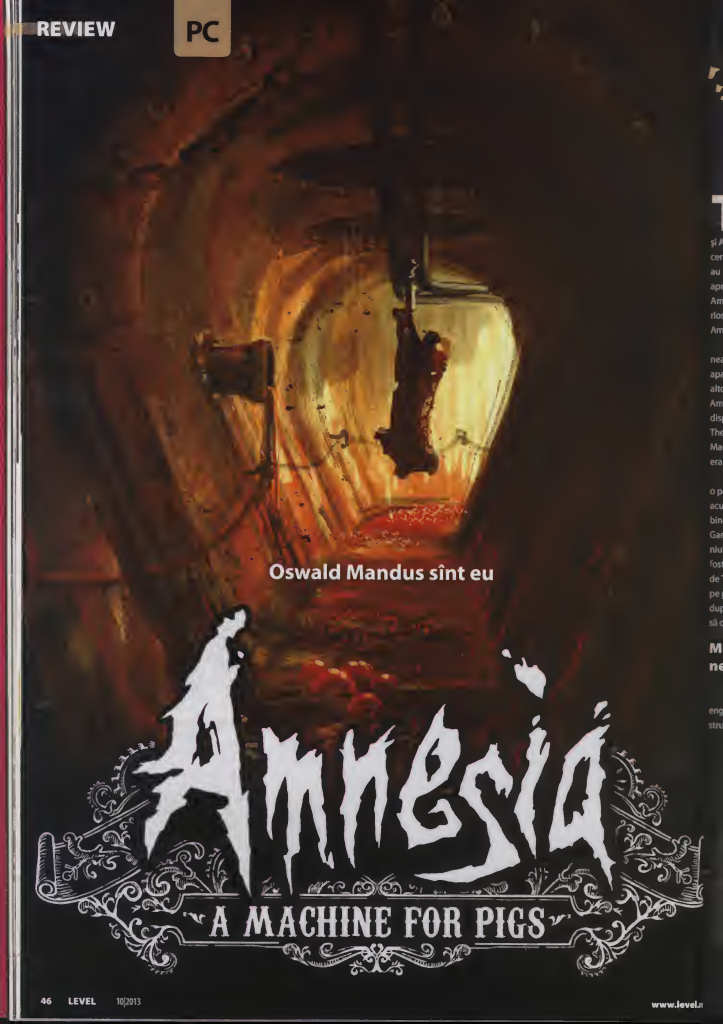
8.4

Gen: Puzzle
Ofertant: Da
CERINTE MINIME: Procesor: Core i3
Memorie: 4 GB

ALTERNATIVA ICO (PS2, PS3)

Nu vă răstărați că sunt memorabile dintr-un titlu, sau înțepinați că o să vă stăvă, din plăcerea descoperirii ascultării două povești frumoase. Ico este mai lung și mai joc. De merit.

Cooperativ single player în 3.



Oswald Mandus sînt eu

Amnesia

A MACHINE FOR PIGS

Trebule să recunosc de la bun început faptul că sînt un fan al producătorului Frictional Games.

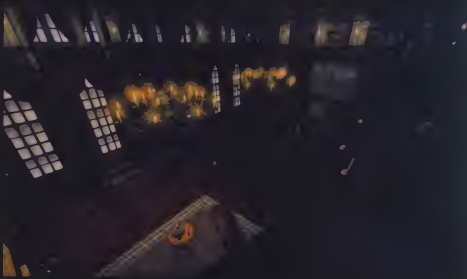
Mi-au plăcut foarte mult atît seria Penumbra, cit şi Amnesia: The Dark Descent. De fapt, după cum voi încerca să transmit în articolul de faţă, nu pot spune „mi-au plăcut”, ar fi nepotrivit, mai degrabă merge „le-am apreciat”. Da, am apreciat foarte mult Penumbra şi Amnesia: The Dark Descent, iar asta m-a făcut foarte curios în ceea ce priveşte următorul titlu din seria Amnesia, anume A Machine for Pigs.

Mai mult decît atît, mi-a atras atenţia o prezenţă neaşteptată: The Chinese Room, cei responsabili de apariţia deja celebrului titlu Dear Esther, dar şi a cîtorva altor moduri interesante, urmau să fie creatorii viitorului Amnesia. Cum ar veni, Frictional Games puneau la dispoziţie motorul de dezvoltare a jocului, cel folosit în The Dark Descent, şi deveneau şi publishers pentru A Machine for Pigs, dar friiele întregii întreprinderi creative erau lăsate în minile celor de la The Chinese Room.

Cînd am aflat toate acestea am fost intrigat. Pe de o parte, încă nu jucasem nimic produs de TCR – nici pînă acum, de altfel –, dar auzisem lucruri de bine şi foarte bine despre ei. Pe de altă parte, mi se părea că Frictional Games dădeau semne ori că nu mai au suflu în domeniul care l-a consacrat, ori, mult mai important, că au fost seduiţi de perspectiva unui proiect realizat integral de The Chinese Room, dar asociat cu numele lor – atît pe partea de engine, cit şi de publicare. Sincer, acum, după ce am terminat Amnesia: A Machine for Pigs, înclin să cred în varianta seducţiei.

Mai slab? Mai prost? Mai neinteresant?

Faptul că în A Machine for Pigs este folosit acelaşi engine ca şi în primul Amnesia pare să fi lăsat urme şi în structura sa. Avem o intrigă similară: personajul principal



se trezeşte fără amintiri, pe care şi le recapătă treptat, în timp ce coboară, neostenit minat de către demoni nenumiţi, către mîruntaiele fetide ale unui construct monstruos. Au dispărut însă din joc elementele de aproximativ survival, adică materialele necesare producerii luminii, cea fără de care în The Dark Descent înnebuneai (erau curma şi nişte pilele sau o poţiune pe care o luai ca să-ţi calmezi nervii? nu mai ţin minte, oricum, în noul Amnesia nu există aşa ceva). De altfel, nici întunericul nu mai reprezintă un pericol iminent, o ameninţare continuă, deoarece, devreme în joc, găseşti o lanternă/lampă, care luminează fără a consuma vreo resursă, ci doar clipind cu dramatic efect la momentul potrivit. Nici în dulpuri nu te mai poţi ascunde, şi poate că nici nu mai este nevoie. „Inamicii” sînt mai puţini, iar întâlnirile cu ei sînt mai degrabă un pretext pentru întreţinerea unei stări, decît o componentă cu adevărat operativă în gameplay. Astfel, nici nu este de mirare că, în situaţia în care eşti

ucis de unul din aceştia, eşti „respawn-at” automat în joc aproximativ în locul în care ai pierit, fără a pierde nimic din posesiunile, dotările sau caracteristicile tale, deoarece nu ai nici unele. Practic, derularea poveştii primează în faţa oricăror considerente specifice jocurilor, iar acţiunile tale, morţile tale, deciziile tale, toate acestea nu există cu adevărat în noul Amnesia, doar iluzia lor, perpetuată pentru a te ţine în faţa ecranului, pe tine, cea mai importantă piesă a acestui pseudojoc: tu, care trebuie să-ţi simţi, să-ţi înţeleagă, să-ţi trăiască.

Clînd aceste rînduri, aţi fi înclinat să ziceţi – aşa cum am făcut-o atît de mulţi, iar internetul este plin de interesantele lor opinii negative – că A Machine for Pigs este mai slab, mai prost, mai neinteresant decît The Dark Descent. Aţi putea avea dreptate. Dar, înainte de a avea dreptate, ascultaţi-mă şi pe mine. Vă voi spune, încercînd să nu produc spoilere prea multe şi prea explicite, cum am simţit şi înţeles eu A Machine for Pigs. Cele ce urmează sînt, decît, rezultatul unor experienţe şi viziuni profund personale, pe care nu încerc să vi le impun, ci numai să vi le transmit.

Colateral

Aţi observat, poate, că nu am prezentat povestea jocului în al doilea capitol al acestui articol, aşa cum o fac de obicei – da, ştiu, sînt previzibil, iar inventivitatea în scriitura este ultima din calităţile mele, atît de puţine şi acelea. Obişnuiesc să desart cit mai în faţta articolelor mele poliloghia despre story. În bună măsură pentru că nu ştiu cum să scap mai repede de ea şi să o dau din calea avîntului meu de recenzor, pentru că, de altceea ori, povestea chiar îmi stă în cale şi în timp ce mă joc.

De data aceasta însă, am dat peste un caz care cere o altă abordare. De fapt, nu o cere, ci o impune fără



drept de apel. Pentru că jocul în sine este, până la urmă, o poveste în derulare. Și, aparent, numai atât. Tocmai această aparență face imperios necesară o discuție ce vă va părea întâi colaterală. Nu este, veți vedea de ce.

Genul horror este mult mai vechi decât ați crede cel mai mult dintre voi. Practic, în documentele scrise – la început pe piatră și tăblițe de lut –, ororile aranjate frumos într-un fir epic, într-o narațiune, sînt cuprinse în cărțile morților din diverse culturi. Probabil cea mai cunoscută astfel de Carte a Morților este cea egipteană, dar, în forme variate și multiple, regăsim această „temă” dezvoltată în numeroase alte spații geografice și timpuri istorice, de la Americi, la Orientul Mijlociu, apoi pînă la Indus și Tibet.

În astfel de cărți, drumul sufletului cel decedat este presărat cu primejdii cumplite. Mortul va întâlni Dincolo monștri pe care Cărțile cu pîcîna se străduiesc fără nici o rețineră de imaginație și limbaj să-i facă cit mai respingători. Excrementele, eviscerările, diformitățile de tot felul, viciele aduse la viață și la extrem în ființe care vor să-ți facă și să-ți dreagă sub imperiul lor, moartea sub chipurile ei cele mai cumplite, putreziciunea, canibalismul, dezmembrarea, pierderea a tot ceea ce ești, iar după chinuri cumplite suferite dacă ajungi victima unor asemenea locuitori ai tărimurilor morții, aneantizarea completă, pierderea sufletului... sau, un nou set de torturi. Pentru eternelitate.

Există însă speranță. În mijlocul acestei orori, repet, bogat și expresiv descrise de Cărțile Morților, există posibilitatea de a te salva. De cele mai multe ori este vorba de a cunoaște parole, replici, gesturi și obiecte magice, care pot fi folosite pentru a scăpa, îndepărta sau îndupleca toți acești monștri, care, în fond, sînt gar-

dienii ai porților ce deschid, pentru cunosător, calea către Mintuire/Paradis/Oviațămaibunăîntr-uncîmpîlîndelî orifrumosmirositoare/etc.

Este posibil ca, mai tîrziu în timp, textele gnosticilor să se fi inspirat din Cărțile Morților. Dar, ce sînt acești gnostici? Well, voi da o explicație care va face să cadă orice fir de păr de pe trupul unui specialist în istoria religiilor, dar, na, trebuie să simplific lucrurile aici sau nu voi mai fi înțeles chiar deloc. Gnosticii sînt oameni care cred că Mintuirea, Desăvîrșirea, Absolutul, YouNameIt, se pot obține prin cunoaștere. Adică, dacă deții informațiile necesare, poți ajunge la Cer, ba chiar și dincolo de el.

Este necesar a specifica aici faptul că respectiva cunoaștere acoperă un spectru uluitor de larg al felului în care este dobîndită – gnosticismul este una din cele

mai fertile și variate suite de credințe și practici religioase, o definiție simplă sau o rețetă de înțelegere nu pot fi aplicate în studii (sau practici) gnosticismului.

O întreagă cultură a tehnicilor de memorare și vizualizare interioară s-a dezvoltat de aici, căci era necesar să cunoști, în primul rînd, numele entităților care păzeau căile de acces către Dumnezeu, dar și geografia acestor căi. Pe bune, acum, nu vă imaginați ce știință vastă a felului în care este construită Lumea de Dincolo era necesară din perspectiva unora dintre gnostici, pentru a accede la lăcașul suprem al divinității. Multe lucruri trebuiau învățate pe de rost – mai ales nume, multe nume. A cunoaște numele unei ființe înseamnă a avea putere asupra ei. Numele, numele secret, acel nume care este ascuns profanilor, neinițiatilor.

Și nu era spaimă mai mare decât aceea de a ajunge în locurile de după moarte, fără a putea da un nume ororilor ce stă paznic între tine și Cel de Sus. Căci, fie paznicul acesta chiar și inger, are două naturi pentru cel care îl privește: una teribilă, distrugătoare, pedepsitoare, iar cealaltă luminoasă, blîndă, primitoare, înțelegătoare. În ce privește natura teribilă, atît textele unora dintre gnostici, cît și ale celorlalți vorbitori despre tărîmul morților, nu fac economie de imaginație și limbaj în a descrie ororile inspirate de aceleași, eterne, diformități, patimi devastatoare, torturi cumplite, mirosuri oribile etc.etc.

Lucrurile încep să se lege

Dar unde vreau să ajung cu asta? Păi, înainte de toate, vreau să vă arăt că de vechi este genul narativ de orare, cam pe unde putem căuta rădăcinile lui, iar apoi, să vă sugerez cît de mult seamănă toate acestea cu deloc puține din jocuri... Pentru a reveni, apoi, la povestea din Amnesia: A Machine for Pigs.

Care poveste este extrem de interesantă istoric. Da, da, deși la început poate fi enervantă lipsa de coerență și de informații relevante, treptat se însinuează senzația că înțelegi, măcar parțial, ceva. Construcția, însă, a structurilor epice, a explicațiilor, a legăturilor logice, este lacunară. Lacunară, dar nu deficitară, pentru că, pînă la urmă, nici nu ai nevoie de ceea ce nu ți se dă mură-n-gură. Este suficientă aluzia, este cuprinzătoare senzația oferită de poveste, așa cum aceasta, repet, lacunar, se dezvoltă din textele găsite prin diverse locuri, din

loa-
ot fi
vi-
cesar
zeau
lor
a fe-
ece-
ac-

ange
e oro-
icul
il
ar
e. În
gnos-
lor,
e
tîmi
ctetc.

de
tiv de
stea
la po-

Da,
rență
nzația
a
este
înă la
ă-n
nzația
ar, se

vel.ro

conversațiile înregistrate pe gramofonele împrăștiate (logic și nejustificat) prin joc, din discuțiile extrem de scurte avute la telefon cu un partener necunoscut. Și, evident, din textele – cu vădit caracter poetic – afișate în ecranele de încălzire dintre „niveluri”.

De altfel, în ce privește povestea, aici am găsit singurul păcat, deși acesta este doar aparent, inconsistent. Mă așteptam să fie faptul că autorul textelor a ignorat complet un aspect important: o bună parte din citi... aaaa... Jucătorii să nu simt cunoscătorii de subtilitate ai limbii engleze. Din nefericire, m-am izbit în câteva locuri de bariera de limbă, ce m-a făcut uneori să nu pot prinde sensul, să asimilez indicii, să trăiesc vibrația poetică veritabilă, neindolemică, a textelor din ecranele de încălzire.

În ansamblu, trebuie spus, totuși, povestea și cele ce se întîmplă în „Lumea” din A Machine for Pigs nu au o logică, o structură funcțională după legile și accepția țării noastre, după mecanica realității comune. Dacă gîndiți însă spațiul de desfășurare al „acțiunii” din acest Amnesia ca fiind cel pe care îl găsim în Cîrțile Morților, în texte gnostice... deodată, lucrurile încep să se lege.

Spoiler? Poate, nișel

Deci, avem un personaj care se trezește fără de amintiri într-un pat inconjurat de o cușcă ferecată. La trezire, cineva nevăzut scinde cușca, lăsîndu-i loc de scăpare. Apoi, pe parcursul întregii „aventuri” din joc, există o prezență precursoare, acel cineva care operează invizibil, pe urmele cărui vine personajul nostru, făcînd sau desfăcînd cele lăsa-te în urma sa de cel care l-a precedat. Ba chiar, blocat într-o groapă, fără putință de scăpare, eroul jocului este salvat de o scară coborîtă nu se știe cum și de cine.

Fără îndoială, vom afla cine este misteriosul personaj anemergător, dar ar fi un spoiler prea mare să vi-l spun acum. Sau poate că nu, mai ales că bănuiala se înfiripă repede. Dar înțelegerea construcției acestui titlu, în profunzimea sa, depinde de atingerea aici a subiectului personajului nevăzut. Și poate că asta este mai important decît un spoiler. De aceea mă voi folosi de acest element al jocului în dezghicirea adevăratei naturi a acestuia, așa cum o bănuiesc eu a fi. Este de preferat ca, de acum încolo în lectura acestui articol, să fiți ori dintre cei care au terminat A Machine for Pigs, ori dintre cei

care nu au sub nici o formă de gînd să-l joace – pentru că aceștia din urmă ar putea beneficia de interesul trezit de spolierea mea pentru a-l încerca. Mă voi strădui, totuși, să fiu moderat în dezvăluire.

„Lăsați...”

Există o minciună cu care sîntem deja atît de obișnuiți încît nici măcar nu o mai punem în discuție, o luăm ca atare, pe nemestecate, pe negîndite, pe nerostite. Este vorba despre inscripția pe care Dante îl pune pe frontispiciul intrării în Infern: „Lăsați orice speranță, voi,

certe și subtilități indubitabile a lui Dante: textul cu pricina era, după toate probabilitățile, inscripționat cu fum întunecat chiar de către Diavol, ce a spurcat astfel poarta înălțată de Divinitate, pervertindu-i aparența funcției, a rolului său inițial, real și etern. Ce mincinos, ce iluzionist, ce izvoitor al decepției și înșelăciunii este mai mare decît însuși Satan? Răspunsul la întrebarea mea retorică face din inscripția cu pricina o păcăleală pe față și din Dante un foarte bine disimulat dizident...)

Dar aceeași Biserică, atentă la sensibilitățile păturii intelectuale și la exercițiile de logică de care mințile luminate erau capabile, a considerat că acestea ar genera

nici, dar care au avut ghinionul să trăiască înainte de apariția creștinismului, pot să stea o vreme, să-și răscumpere proasta sincronizare a propriei nașteri cu prima ediție a Crăciunului și să învie la Judecata de Apoi. Pentru că era păcat ca figuri ilustre ale antichității, ce l-au influențat inclusiv pe Sfinții Părinți și pe inspirații teologi ai creștinismului, să fie considerate damnate fără de speranță – era și o mare problemă cu conștientul contemporan ai gînditorilor păgini din trecut.

Pe de altă parte, Purgatoriul era o anticameră a Paradisului pentru creștinii cu păcate necapitale, precum lenea, trufia, indiferența ș.a.m.d. Acolo, prin diverse



Marcelo (Lăsați...) - his thoughts and words are reflected in

cei care intrăți”. Aceasta ar fi sinteza baubaului colportat de monoteismele care s-au cronicizat de ceva milenii în-țoace. Aceea că, dacă nu respecti un set de reguli, caz în păcate capitale, pentru care nu există iertare, ci doar damnațiunea – despre care nu este dar dacă va consta într-o eternitate de torturi în iad sau într-o perioadă de astfel de intense neplăceri terminată abrupt cu Judecata de la capătul Timpului și moartea, de data asta pe bune, completă, fără putință de înviere.

Stați liniștiți, chiar Christos a dat niște hînturi, care nu știu cum au cam scăpat necenzurate (dar bine deformate) prin Noul Testament, cum că lucrurile nu stau chiar așa de grav. Biserica a uzurpat însă dreptul la așaj pe fațada Infernului, punind în mina lui Dante un spray cu vopsea și oferindu-i ocazia să se desfașoare nestîngherit în locație, pentru a produce acel grafitiți sinistru - „Lăsați orice speranță...”. Totul spre folosul unei propagande pe care, deja, cei ca mine o știm din toate unghiurile, pe toate fețele, în toate epocile și spațiile – pentru că am apucat să privim poarta iadului și din partea pe care nu scrie nimic.

(Mică paranteză. Să dăm totuși, credit, iusului)

atît de multe motive de excomunicare și condamnare la arderea pe rug, încît s-ar goli Europa de orice altceva decît de țărani cu torțe și nobili cu rășini în cap – well, un amestec extrem de combustibil, nu-i așa? Astfel că a decis să facă anumite concesii inteligenței vremii și a admis existența Limbului și a Purgatoriului. Limbul era un fel de anticameră a Infernului: un loc în care cei vred-

ni suferințe trecuți, morții erau purificați pentru a pătrunde în Paradis. Memoria nu mă ajută în acest moment, dar, parcă și copiii morți nebotezați ajungeau în Purgatoriul.

Limbul și Purgatoriul – pentru a nu complica lucrurile – vor fi referite de mine în continuare unificate: Purgatoriul.

The good old Hell

Să nu ne lăsăm însă păcăliți de inventivitatea luxuriantă, inteligentă și sordidă a Bisericii – în pofida tuturor acestor simpatice fandoseli, nu se poate șterge ceva foarte important, anume ireductibilitatea pedepsei pentru păcatele capitale, ce constă în eterna damnare, fără speranță.

Să facem un recurs la trecut. Păi, hm, multe din lădurile credințelor străvechi nu erau tocmai un loc de tortură finală fără de sfârșit, ci, mai degrabă, un spațiu al ispășirii vremelnice, mai mult sau mai puțin îndelungate, în funcție de cât timp era necesar pentru ca împinșutul să ajungă la călîntă, la regretarea sinceră a faptelor comise – dintre care urinatul din picioare și disitoria cu o altă femeie decât sora ta erau, poate, cele mai nasoale, prin spațiul în care acum se află hanul și Irakul.

Ba, mai mult, chiar și pedeapsa cea mai rea nu era moartea/tortura veșnică, ci eterna reînnoțire în Lume, la această Vale a Plîngerii în care ne tirăm sufletele de care este agățată carnea noastră păcătoasă, plină de dorințe și neîmpliniri, suferință etcetc. Da, da, să nu uităm de floata Karmică, de hinduism, de budism, de o diptă întregă de alte credințe, religii și filosofii...

Deci, nici vorbă de „Lăsați orice speranță...”. După de-ces survine, pentru cei mai mulți dintre noi, o stare de căutare, suprapusă peste o confruntare cu propriile temeri, generate de ceea ce noi resimțim ca păcate, nedreptăți, răutăți comise în timpul vieții. Așa spun Cărțile Morților din attea și atîtea religii, credințe, filosofii...

Pe noi însă ne interesează aici unul din modelele de funcționare, foarte răspândite, de altfel, ale unui astfel de Iad-Purgatoriu. Este vorba de un mecanism care aduce cu oșinda lui Sisif – aceea de a relua mereu împingerea unui bolovan pe o pantă. Practic, sufletul tău este pus să refacă aceeași rutină, aceleași acțiuni, plină din start de regret, prin călîntă, de greutatea

pe care și-a pus-o singur în față, la împins: cea a propriilor păcate, cea a lucrurilor pe care tu le consideri rele plină dincolo de izbăvire, fără de posibilă ispășire care să te salveze, care să te facă să te simți din nou curat, capabil de o „păș” mai departe, către o altă natură a existenței.

Viceversa

Ce șanse la salvare mai are un om care nu se poate ierta? Ce speranță mai există pentru un om care descoperă că el însuși este tot ceea ce poate detesta mai mult? Cine îi va indica ieșirea din labirintul unui om pentru care ghemul pe care îl ține în mînă nu e făcut din firul Ariadnei, ci dintr-un lung șir de oribilități pe care, dacă începe să-l desfășoare pentru a se sluji de el ca ghid, nu va sfîrși decât prin a se întoarce, mereu și mereu, la centrul

tuturor suferințelor, în inima durerii fără de sfârșit la care îl condamnă propria conștiință deșteptată. Și neîndurătoare.

Aceasta este tema fundamentală a primului Amnesia, The Dark Descent. Dar, acolo, atît povestea, cît și curgerea întregului joc urmăresc o construcție riguroasă, creatorul de la Frictional Games face tot posibilul ca în logica acțiunii să nu existe hiaturi, ba chiar face apel la locuri comune ale culturii și literaturii anume pentru a ne acomoda fără cusur cu mizanscena, personajele și deznoadămintul poveștii.



Nimic nu este mai pe dos decât ceea ce găsești în *A Machine for Pigs*. Abordarea celor de la The Chinese Room este cu totul alta, chiar dacă tema, din nou, fundamental, rămâne aceeași. Povestea, personajele, decorul în sine, prezintă multiple goluri de continuitate, de logică, lipsesc hăci întregi de date asupra a tot și toate. Inconsistențele dramatice, licențele poetice trimit către o multitudine de spații și timpuri, atât cultural, cât și ca aparentă accepțiune și înțelegere a faptelor, locurilor, contextului istoric. Totul arată ca o încolăcire înșelătoare a fantasticului realizată pe o coloană ce nu pare să susțină nimic altceva decât talentul artistic al creatorului său.

Asta am simțit o bună parte din joc, până aproape de sfârșit, când am fost, până la urmă, atins de revelație, ca să zic așa. Atunci, spre final, mintea mea a adunat toate fragmentele și firimiturile de informație, a refuzat să aplice asupra lor o matrice logică de raționament pornind de la modelele clasice din universul jucătoricesc contemporan și a slesit cu stupoare că totul devine limpede: sînt într-un Purgatoriu.

Alegoria

Poate că personajul central din *A Machine for Pigs* nu este, fizic, mort, dar mintea lui se află, cu siguranță, dincolo de viață. Se află într-un loc în care se zbate între amintiri atât de cumplite încît îl blochează cu insistență și eficacitate mereu, la începutul buclei în care își reia drumul către gnoză, către cunoaștere, către aflarea numelui monstruoasăității puse gardian la poarta către salvare. Treptat, în fiecare din aceste bucle, amintirile revin, tot mai puternice, atât de puternice, încît ajung devastatoare, incapacitînd pe cel care este, astfel, condamnat să reia

buclea la care se damnează singur, iar și iar.

Tot ceea ce vede mintea personajului este o alegorie, o metaforă, o parabolă ce conține esența faptelor din trecut ce îl torturează în prezentul fără sfârșit. Toate locuri, personaje, texte, indicii – sînt reprezentări ale unui fond originar de întîmplări, de răutăți, de neglijențe, de păcate, ceiau chipuri noi, monstruoase. Da, poate că Oswald Mandus, eroul principal, a fost un industriaș ce a stăpînit un imperiu al măcelarilor din inima Londrei și da, poate că este vorba de Londra de la 1899 și da, poate că Mandus a folosit forța de muncă iefină a minorilor orfani, pe care i-a lăsat să moară, să sufere, să se preschimbă în sclavi. Doar sînt atîtea indicii în joc: inscripții, texte, înregistrări – „dirty little rats”, „there's more where they came from”...

Și de unde au venit? Din orfelinate, de pe străzile

murdare, din mizerie. Folosiți apoi la munci grele, tratați fără milă, fără nîd un pic de grijă pentru siguranța lor, pentru demnitatea lor, pentru viața lor.

Toate s-au preschimbât în mintea lui Mandus într-o alegorie a unei mașini infernale, pusă în mișcare de o înductibilă senzație de vinovăție, mașină în care se pot ușa regăsi elemente atât ale tehnologiei aflate în plin avînt la sfîrșitul secolului al XIX-lea, cât și ale deficiențelor de etică specifice unei societăți care nu a evoluat pe măsura unei tehnologii care a pus în mișcare. Acolo, în sufletul neplăcut al personajului, și-a găsit loc, treptat, revelația adusă de propria conștiință. Implozia acestuia a născut monstrul necunoscut, stăpîn al unei părți a Tărîmului Morților, sursă a ororilor care o populează, și pe care Oswald Mandus trebuie să ajungă să îl privească în față, să-l spună numele și să pășească dincolo de el.





Ce am mai înțelege

Primul indicu că am de a face cu reprezentarea unei experiențe pe Tărîmul Morților a fost faptul că nu poți acționa cu adevărat asupra a ceea ce se află în jurul meu, cu excepția obiectelor înanimate – puține și acele. În A Machine for Pigs nu poți uide monștrii care te pun în pericol, nu ai nici o putere asupra lor, nu ești în posesia unor arme. Da, căci nu poți face să dispară ceva pus acolo de o Putere aflată mult dincolo de capacitatea ta de înțelegere, de percepție, de acțiune – în Cărțile Morților, sufletul nu are altă armă decât cunoașterea, în rest este slab, despuat de orice atribute ale puterii, de orice pîghii de acțiune directă. În unele Cărți ale Morților poți face să dispară astfel de monștri numai sesiind natura lor iluzorie, faptul că sînt un produs al imaginației, ba chiar așa este însăși moartea ta, sau înmaga ta existență... Nici în A Machine for Pigs nu poți muri, de tot; iluzia este funcțională și în acest caz.

Dar indicul care m-a împins aproape fără să vreau în direcția înțelegerii noului Amnesia din perspectiva sufletului aflat într-un Infern-Purgatoriu a fost felul în care este reprezentată Londra în A Machine for Pigs. Spre deosebire de The Dark Descent, în care exteriorarele erau vizibile numai prin ferestre, din interior, de data aceasta există secțiuni aproape consistente ale nivelurilor care se află afară, în aer liber. Acolo am văzut un fel de pod imens, cu bolti înimaginabil de mari, la 1899 sau acum, răscut pe deasupra Londrei. „This isn't right!”, mi-am spus, și acest detaliu aberant mi-a dat baza pe care am înțeles, în sfîrșit, totul.

Am înțeles și că A Machine for Pigs are o problemă. A fost lansat pe piață ca un horror, ca un demn urmaș al

horror-ului cel mai apreciat al ultimilor ani. De altfel, de asta m-a convins chiar felul în care vorbește despre A Machine for Pigs, în citeva interviuri, omul din spatele Frictional Games – forgot his name, damn it: precum un salesman care încearcă să vîndă jocul cel nou asigurîndu-ne că are toate elementele de spalmă, suspense și oroare ale predecesorului său de succes.

Or, să nu uităm ce febră a clipurilor cu behăituri înspăimîntate a declanșat pe youtube Amnesia: The Dark Descent. De altfel, unul din oamenii care a profitat cel mai mult de prostia antropolozilor online, PewDiePie, își afirmă la începutul letșplay-ului de A Machine for Pigs recunoștința pentru primul Amnesia, cel care l-a făcut să devină celebru online cu zbiețele sale horrorifice de simpatic imberb imbecil. Și sînt nenumărate clone de PewDiePie... atîția cretini care se filmează țîplind care

mai de care mai creativ sub influența, chipurile, unei genune și spontane înspăimîntări.

Toate acestea sînt handicapuri majore ale A Machine for Pigs în calea receptării de către cei cărora îl se adresează. Există deja o cultură a behăitellor, ce formează un public și influențează așteptările acestuia de la genul ororii „amnezice”.

Horror nu este porcul

Da, noul Amnesia este un horror, dar nu cel pe care îl așteptau mulțimile. Este un horror pentru cei care pot să-l recepteze adevăratele dimensiuni, adevărata miză: salvarea unui suflet care nu vrea să-și mai ofere nici o șansă la mintuire și care, treptat, trebuie să își dea seama cine a scris pe poarta ladului „lăsați orice speranță...”

Original Sound Track = A Machine for Pigs / 2

Trebuie să o spun aici și să insist: un procent de aproximativ 50% din experiența mea în *A Machine for Pigs* a fost generat de muzica acestui titlu. În timp ce parcurgeam *A Machine for Pigs* eram absolut uimit de ceea ce auzeam. Într-un loc în spumeam, aha, aici au luat ceva de la un compozitor aproape modern, educat muzical în Austria — trebuie să fie vreunul serios influențat de Gustav Mahler & alikes? De altfel, acea bucurie a imprimat în mine una din cele mai puternice trăiri pe care mi le-a dat vreodată un joc. E un fel de Kyrie Eleison modern, uluitor, fascinant. În altă parte, „Ili, di-neva a emulat un baroc ușor modernizat, aroma post-bachiană este cel puțin dominantă”. Pentru ca sunetul unei teme de clară sorgine engleză, ce-și filtra originea populară printr-un manierism victorian, să mă facă să zic: „băi, pe englezi ăștia îi ghicești foarte ușor, toată muzica lor a rămas la fel până din afroamericani și-au făcut milă de ei și le-au dat ocazia să construiască un imperiu muzical”. Constant însă, de-a lungul *A Machine for Pigs*, se aude o muzică mai degrabă abstractă, cu elemente de muzică concretă, extrem de expresivă, ce lucrează impecabil alături de grafică și povești, pentru a oferi o experiență pe care, eu unul, nu



și să vrea să șteargă cuvintele mincinoase. Horror nu este porc, horror nu este efectul sonor, horror nu este faptul că poți muri în joc, horror nu este întinerul fau-
citor de fantasmă, el releva faptul că te afli într-o prezentare foarte apropiată de ceea ce vei întâlni tu însuși Dincolo. Cu toții vom muri, la cei mai mulți vom vizita astfel de purgatorii, în care alegoriile ale faptelor și gândurilor care ne împovărează ne vor chinu, iarăși și

mal pot să o uit.

Importantă în această realizare deosebită este și calitatea vocilor și a producției materialului sonor, trebuie menționate neapărat și acestea.

Ei bine, coloana sonoră este opera — sau mai degrabă capodopera — unei doamne, Jessica Curry, care este chiar soția lui Dan Pinchbeck, omul care a creat *The Chinese Room* și se află în spatele noului *Amnesia*. În partea de story și de concept. Sub puternica impresie a muzicii, după ce am citit în genericul final al jocului numele Jessica Curry, am început o clătare febrilă pe net. După ce am aflat că este responsabilă și pentru coloana sonoră a *Dear Esther* (trebuie neapărat să joc și acest titlu), am dat de pagina personală a compozitoarei, unde am găsit mostre ale activității sale artistice impresionante — proiectele sale, conceptele care le stau la bază, sint o dovadă a faptului că personalitatea creatoarei Jessica Curry este nu doar complexă, dar și promițătoare pentru viitoarele sale întreprinderi muzicale, de care sper că vom mai avea parte în lumea jocurilor.

Tot clătura mea pe net m-a adus la pagina unui radio online, minnesota.publicradio.org, unde am găsit un interviu foarte interesant cu Jessica Curry. Vă spun sincer, când am aflat că impresiile mele despre muzică, așa cum mi le-am format în timpul jocului, sint corecte, am avut un moment de mindrie, însă scurt, foarte scurt. Mergeți la adresa respectivă și scrieți numele compozitoarei în căsuța Search a postului de radio. Probabil că primul rezultat este chiar interviul de care vă vorbesc.

Trebuie să vă mărturisesc aici un lucru. De la *Thief 1* și *2* încolo, coloana sonoră a unui joc nu m-a mai făcut să simt atât de puternic o stare anume, specifică, precum cea creată de *A Machine for Pigs*. Este interesant cum și atunci era vorba tot de un cuplu, implicat atât în story, cât și în muzică: Terry Brosius și Eric Brosius. De altfel, idee la care a consonat cu mine și cloLAN, dacă este să-mi imaginez pe cineva care să creeze un *Thief* nou, impecabil, ar fi

The Chinese Room. De nenumărate ori, ascuns în umbrele mașinilor pentru porc, mi-am spus, cu nebușească speranță: „Doamne care ești în Ceruri, te rog, ascultă ruga mea ca oamenii ăștia să facă un *Thief*, pretty please!”

Pe scurt, avem aici material solid de „Coloana sonoră a anului 2013”.

În imagine apar Jessica Curry și Dan Pinchbeck. O familie ale cărei talente (btw, Oscar Pinchbeck, fiul, cântă pe coloana sonoră a jocului) au contribuit atât de mult la ceea ce este *A Machine for Pigs*. Mulțumesc aici încă o dată Jessica Curry, care a avut deosebita amabilitate de a răspunde prompt mesajului în care îi ceream o poză anume pentru revista noastră, în care să apară alături de soțul dînsel.



online: jessicacurry.co.uk

iarăși. Ne vom putea salva?

A Machine for Pigs este o Comedie, divină pentru că este universală, o Divină Comedie exprimată cu mijloacele timpului nostru, dar cu sensibilitatea și inteligența creatoare dăruite de Dumnezeu acelor semeni ai noștri care ne-au ajutat mereu, de-a lungul veacurilor, să visăm la o lăzăvire.

Eu nu pot să behăi histrionic în fața acestei revelații, sperind la cit mai multe clicuri și subscripții. Ca întotdeauna, oroarea nu lini trezește nici o spaimă, ci numai durere. Durere în fața suferinței, poartă a mea, poartă a tuturor. Durere și compasiune. Și o nesfârșită dorință de a înțelege.

Eroul din *A Machine for Pigs* este unul exemplar, aproape arhetipal. El poate fi cel care a trimis copiii la moarte, a trimis tineri pe front, a trimis oamenii în fața plutonului de

execuție, în gulaguri, în lagăre de concentrare, în pușcării, în cimpile udcage. El poți fi tu, acela din trecut, sufletul tău, pe care nu ți-l amintești sau nu vrei să ți-l amintești, cel care a trăit nenumărate șiruri de vieți care ai urit, ai ucis, ai violat, ai fost indiferent, ai vrut și nu ai putut, ai uitat și ai suferit, ai iubit și ai lăsat, ai merit. Din nou adă la viață, pus în fața aceluiași situații, aceluiași oameni, aceluiași pașii, cum te vei comporta? Cine vei fi de data asta? Te vei salva? Ceva din cel care ai fost te va ajuta să devii altul?

Înțelegi că aceasta este adevărată miză, adevărată oroare? Să te afli sub acest soare, sub acest cer, pe acest Pământ, consumat fără istov de dorința de viață, toare de a afla numele celui care stă, strâșnic străji, între tine și Mintuire?

Și totuși, cel mai mult voi aștepta ca taraful să cite înspăimântător, la comandă, pentru că apoi, după ce va emite terfiat un cor de zbierete dublate de zimbete satisfăcute, publicul consumator să tragă o flegmă gusă pe bancnota pe care o va lipi cu generozitate pe fațeta înaculată a lăstarului virtuos Ion Oroziroiu.

Iar din *A Machine for Pigs*, dezamăgit, vag derutați, nu vor înțelege nimic.

Cartea Morților este vie

Se poate aduce noului Amnesia reproșul că nu este un joc, ci, mai degrabă, o poveste oarecum interactivă. Hmm, deși aș avea tendința, în primă instanță, să dau dreptate acestui punct de vedere, tocmai asemenea până la identitate dintre diversele Cărți ale Morților și A Machine for Pigs mă face să descopăr că un fir deja înșecat în patru necesită o riguroasă continuare a operațiunii – 16 este un număr suficient de rotund?

Vedeți voi, Cărțile Morților vin cu un model exemplar al parcursului sufletului omului, după trecerea în neființă a fizicului său. Un model care conține o alegorie

aproape fixă, imuabilă, a experiențelor omului din timpul vieții acestuia. Această alegorie, dublată de un rețetar de acțiuni și „ingrediente” ale cunoașterii necesare pentru trecerea mai departe a sufletului, este, însă, suficient de universală în esența ei pentru a fi valabilă pentru toți oamenii ce provin din mediul/spațiul/timpul cultural în care a fost generată respectiva Carte a Morților.

Atunci, dată fiind varietatea de conținut a diverselor astfel de Cărți provenite din mediul/spațiul/timpuri diferite, întrebarea care se pune firesc este: care are dreptate? Adică, este vreuna din ele descrierea corectă a experiențelor de după moarte? Răspunsul la această întrebare ne îndreaptă tocmai spre discuția despre natura de joc sau de poveste interactivă a noului Amnesia: nu contează apropierea unei Cărți a Morților de un presupus adevăr al destinului postmortem al sufletului, ci faptul că omul din vremea acelei Cărți, cunoscând-o, de cele mai

multe ori memorînd-o cu rigurozitate, și-a imprimat asupra experiențelor sale de după moarte tocmai pecetea, modelul, pattern-ul alegoric familiar al respectivei Cărți.

Altfel spus, nu el va trăi acele întâmplări de pe Tărîmul Morții, ci Cartea le va trăi prin el. Nu el va trăi ce spune Cartea, ci Cartea se va folosi de el, de resorturile și construcția lui interioară (la care a participat), pentru a-și pune în scenă propriul conținut, îmbogățit însă cu multe elemente specifice, profund personale, ce definesc personalitatea celui dispărut dintre vii.

Este exact situația în care nu tu joci jocul, ci jocul te joacă pe tine. Alegorie adusă la zi a Lumii, propunînd un pattern familiar fiecăruia dintre noi, interactivă nu-mai altă cît este necesar pentru a fi funcțională, A Machine for Pigs declanșează un joc care se desfășoară în tine. Da, pe monitor, la tastatură, în hardware-ul computerului este rulat o poveste, și cam atât. Adevăratul

joc are loc însă în tine, jucat de A Machine for Pigs.

De altfel, am simțit în permanență, în timpul rulării acestui titlu, clicuri repetate, stînga, dreapta, o rotiță învîrtindu-se, și mai ales un clic cumplit, cel mai dureros, exact în centrul ființei mele. În timp ce eu străbăteam Purgatoriul, ceva se joca în mine un joc. Acelui joc eu îi dau nota 10.

P.S. Ați putea argumenta cu succes ideea că întregul meu construct din acest articol este o fabulație, eventual seducătoare, dar numai o fabulație – creatorii jocului nu au avut în minte nici pe departe cele presupuse de mine. Sîncere, exact asta cred și eu. Dar mai cred și că primii oameni care au fost jucați de A Machine for Pigs au fost tocmai cei care, sub imperiul acestuia, au creat-o după aceea și i-au pus numele: A Machine for Pigs.

► Marius Ghinea

VERDICT LEVEL

+

- poveste
- muzică
- grafică
- feeling

PE SCURT

Dacă vrei să ai un preview al „stieții” de după moarte, A Machine for Pigs este un bun început.

Gen: Thriller, Producător: ... Distribuitor: ...

Disponibil: **On-Line**

CERINTE MINIME

Procesor: ... Memorie: ... Video: ...

ALTERNATIVA AMNESIA: THE DARK DESCENT

Avem în minte două titluri nu sînt deloc de neglijat – The Dark Descent se impune ca o alternativă. Dar una mai serif, mai puțin înaltă, mai puțin experimentală. Aș pune în alături, seria Darker Within, e recomandat, o găsiți pe o adresă parțială ci măsoară pentru punct.

10



SAINTS ROW

IV

SMATRIX: Super-Matrice Automatizată de Teroare, Război și Invazie Xeno

Care sunt limitele ridicolului? Putem noi ca muritori, biete ființe efemere, să atingem barierele umorului parodic într-un joc? Ce se ascunde Dincolo și mai departe, după întinderea fertilei delte a imaginației? Aceste întrebări frământă mințile curioase dintotdeauna, asemenea unui malaxor ruginit, demonic, crud. Pentru oamenii buni din Steelport, viața era lipsită de griji și probleme sub protecția Sfinților, așa că nimeni nu-și obosea mintea cu astfel de chestii teribile. Când Șeful a ajuns Președinte și Casa Albă o Bojdecă, toți s-au bucurat de petrecerea interminabilă, cu dansatoare exotice, Cadillac-uri pimped, muzică zgomotoasă și libertate absolută.

Sfinții vegheau peste America și peste civilizația democratică. Președintele nu se temea de rachete balistice și teroristi, căci le putea zdrobi cu propriii pumni. Dar, din întuneric rece al spațiului, milioane de perechi de ochi priveau malițios către minuscule sferă albastră.

Așa începe cea de-a patra Carte a Sfinților din Steelport, în locul unde lucrurile normale nu se întâmplă prea des: Washington.

Cu palma peste fața președintelui

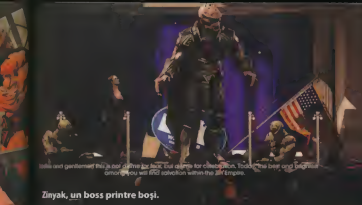
Saints Row IV este un joc care tratează cu seriozitate o poveste care nu se ia în serios. Acțiunea se desfășoară la cinci ani după evenimentele din Saints Row: The Third, într-o eră glorioasă a unei Americi conduse de Sfinți. The Boss, adică personajul principal al seriei,

este ales președinte (prin vot democratic) și inițiază un regim de pace și prosperitate globală, consfințite prin II Doilea Amendament. Foamea și cancerul sunt eradicate dintr-o semnătură, iar cabinetul prezidențial se poate concentra pe probleme mult mai complexe, cum este instalarea unor noi stâlpi metalici în Casa Albă, fiindcă numărul stripteuzelor nu satisface cererea ridicată. Cine nu are stomac pentru umorul de prost gust s-ar putea simți violat intelectual de Saints Row IV, în cel mai brutal și dezgustător mod cu putință. Jocul celor de la Volition nu pune preț pe realism, bun-simț sau political correctness. Este nevoie de foarte multă prostituție cerebrală pentru a putea intra cu capul înainte în universul tras de păr al gangsterilor Sfinți, însă, odată ce ajungi



Pfff, daaaa, mmmm, lasă-mă să mă gândesc...





Zinyak, un boss printre boși.

Acolo, nimic nu îți mai pare exagerat. Jocul începe cu o misiune tutorial, alături de câțiva prieteni vechi. Împreună cu Pierce, Shaundi și agenta MI-6 Asha Odekar, introducerea te poartă cu pași repezi și explozivi către confruntarea cu Cyrus Temple, fost lider STAG și actual terorist maniac, convins că un bombardament nuclear poate salva lumea de murdăria mor, răspândită de organizația Sfinților. Rolul de președinte al Statelor Unite nu este ușor, după cum demonstrează lupta cu Cyrus și momentul de rodeo pe o rachetă balistică. Cine ar fi crezut că un sistem politic cu largi prerogative ale executivului presupune dezarmarea unei arme atomice? Numai că proverbia mizeriei lovește cu putere ventilatorul în timpul conferinței de presă post-rodeo nuclear, când discursul secretarei Kinzie este întrerupt de invazia extraterestrilor din Imperiul Intergalactic Zin - conduși, desigur, de Zinyak, un excelent vorbitor al limbii engleze, cu puteri aparent infinite. Răpiți și aduși la bordul navei mamă, toți cei care îndrăznesc să infrunte Imperiul Zin - inclusiv vicepreședintele Keith „Effing” David - sunt aruncați într-o simulare a la Matrix, în timp ce corpurile le sunt suspendate în eprubete (material SF dăsc, nu?). Un singur om poate învinge amenințarea „mo”: tu, Președintele Statelor Unite ale Americii și capul gîștii ex-criminale The Saints. Succes, Pământul și democrația au nevoie de tine!

Wub! Wub! Wub!

Saints Row IV nu se mulțumește cu mecanica open-world clasică - inspirată din seria GTA - și ridică miza cu un set bestial de superputeri prezidențiale. Poate că am fost prea direct și căteva tastatură tocmai au primit un duș gratuit din cauza termenului „superputeri” însoțit de adjectivul „prezidențiale”, așa că voi încerca o explicație mai ușor de digerat. Cu ajutorul abilităților de locker ale cinicei Kinzie, evadarea din închisoarea virtuală construită de Zinyak pare posibilă, dar unica metodă este coruperea datelor simulării; cam ce făcea Neo în

★ ESCAPE ZIN SHIP

Descent. Ah, ce vremuri simple!

NEAR CRASH 02:11

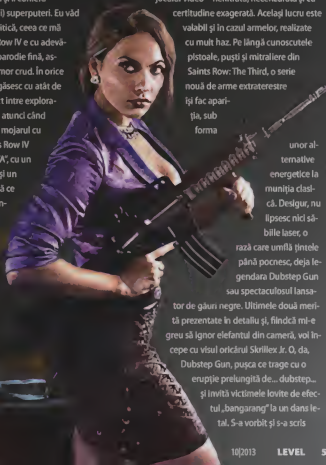
Matrix, doar că mult mai cool. Or, Zinyak intrunește toate cerințele unui răufăcător de bandă desenată: în loc să îl omoare pe magnificul Președinte, acesta preferă să îl țină captiv într-o colivie digitală asupra căreia are control total, dar pe care nu și-l exercită niciodată pe deplin. Profitând de scăpările liderului extraterestru - vizibili idiot - Kinzie alterează simularea și îl conferă Președintelui (adică jucătorului) superputeri. Eu văd aici o notă subtilă de satiră politică, ceea ce mă face să mă întreb dacă Saints Row IV e cu adevărat un joc sărit de pe fix sau o parodie fină, ascunsă sub straturi groase de umor crud. În orice caz, puține titluri open-world găsesc cu atât de multă ușurință balansul perfect între explorare, combat și poveste, mai ales atunci când superputerile sunt aruncate în meșlăru cu pistol al mecanicii de joc. Saints Row IV a fost mereu „acea clonă de GTA”, cu un gameplay aproximativ similar și un spirit satiric la fel de acid, așa că ce te mai ține legat de arme și condusul mașinilor furate când

poți zbura și poți distruge hover-tancuri cu suflul de gheață? În mod curios, răspunsul constă tocmai în libertatea totală permisă de joc. Saints Row IV te lasă să faci atât de multe chestii incredibile, încât uneori furi o mașină din pură satisfacție ludică, căci creația studiourilor Volition te imersează permanent în adevărată plăcere a

jocului video - nefiltrată, necenzurată și cu certitudine exagerată. Același lucru este valabil și în cazul armelor, realizate cu mult haz. Pe lângă cunoscutele pistoale, puști și mitraliere din Saints Row: The Third, o serie nouă de arme extraterestre îți fac apariția, sub forma

unor alternative energetice la muniția clasică. Desigur, nu lipsesc nici săbiile laser, o rază care umflă țintele până pocnesc, deja legendara Dubstep Gun sau spectaculosul lansator de găuri negre. Ultimele două merita prezentate în detalii și, fiindcă mi-e greu să ignor elefantul din cameră, voi începe cu visul oricărui Skrillex Jr. O, da, Dubstep Gun, pușca ce trage cu o erupție prelungită de... dubstep... și invită victimele lovite de efectul „bangarang” la un dans letal. S-a vorbit și s-a scris

La început, am fost bărbat.





La sfârșit, am preferat să fiu femeie.

Stai cuminte și lasă-mă să îți arăt cum se face.

Technica de hacking Pipe Trouble.

mult în mediul online despre ea, din motive lesne de înțeles. Ce-l drept, nici eu nu am întâlnit până acum o armă virtuală atât de amuzantă. Când tragi cu wub-wub în NPC-uri, te cuprinde o senzație de euforie descreierată, în timp ce bielele ragdolls se contorsionează ritmic, de parcă ar fi electrocutate. Dacă cineva cunoaște un exemplu mai zguduit, aștept oricând sugestii pe e-mail. A doua armă demențială este Black Hole Launcher. După cum îi spune și denumirea, aruncătorul de găuri negre lansează sfere întunecate, a căror forță gravitațională absoarbe și zdrobește orice obiect din proximitate. Oamenii de știință numesc moartea prin contactul cu o gaură neagră „spagheticăre”. Eu o numesc „integrare în absolut”. Un sunet puternic de suclune acompaniază absorbtia de pletoni și mașini, apoi totul dispare în nădădătea spațio-temporală de câmp zero. Habar nu am ce biscuțiți au consumat producătorii jocului când au născocit arsenalul noului Saints Row, însă un lucru e cert: nu au dus lipsă de inspirație. Mda, și când te gândești că abia acum urmează să ating cum trebuie subiectul „superputeri”...

E Superputeribus Unum

Din acest moment, Saints Row IV seamănă din ce în ce mai puțin cu GTA și tot mai mult cu Prototype sau Infamous. De fapt, atunci când primul om în stat zboară,

planează și sare zeci de metri, Saints Row IV pare un film superealist cu supererol, descriibil numai prin utilizarea repetată a elementului de compunere „super”. Apreciez inițiativa producătorilor de a permite jucătorilor să își croiască singuri calea prin Inima Steelport-ului virtual, fie la volanul unei mașini, fie zburând și sărind peste clădiri. Pe lângă Super Jump și Super Sprint, seful statului dispune de un suflu nimicitor cu foc, gheață sau fragmente de cod malicioși, un câmp de forță protector,

puteri telekinetice, o lovitură care amețește grupurile de inamici și un atac aerian devastator. Deasigur, toate abilitățile normale pot fi îmbunătățite folosind credite (Cache), după un model identic cu cel întâlnit în SR3, dar atributele supererolei necesită colectarea unor clustere răspândite pe hartă. Pentru un joc dinamic prin definiție, SR4 are parte de momentele lui repetitive, întâlnite adesea pe parcursul misiunilor principale. Obiectivele se rezumă la escaladarea unui tum extraterestru, elimina-

★ GO TO LOCATION

Purchase Upgrades to make you, your cars, and your gang better, stronger, and more deadly.

Cine știe să planeze nu mai are nevoie de mers.



ma unei ținte ori distrugerea unor puncte cheie controlate de Zin. Eradicarea dominației nepământene în interiorul simulării are efecte directe asupra lumii reale, fiecare mini-boss lichidat după înfrângerea unei garnizații slăbind strânsoarea maleficului Zinyak asupra victimelor răpite. E trist, dar după 5-6 misiuni rutina își face cuib și sufocă o mare parte din elementul distractiv. Nu același lucru se poate spune despre obiectivele secundare ori micile picanterii inserate cu dibăcie în story. Vellton ridică parodia la un alt nivel după ce închisoarea virtuală construită de Zinyak nu te mai poate ține captiv, moment urmat de rechiziția unei nave spațiale inamice, transformată de Kinzie într-o bază mobilă. Paralela cu Mass Effect este evidentă, ba chiar trântită în față, așa că m-am simțit dator să-mi încerc norocul amoros cu Keith David – asta după ce am iubit necondiționat o galaxie întreagă din postura comandantului Shepard. Cât despre harta urbană, cu excepția orizontului digital, Steelport nu s-a schimbat prea mult. Magazinele vestimentare, cele de armament, clinicele de chirurgie plastică, atelierile auto și saloanele de tatuaje sunt în aceleași locuri, însă accesul la ele este condiționat de un minijoc simplu, bazat pe un concept inspirat din Pipe Trouble. Pe deasupra, vânătorii de achievements primesc

un

adevărat festin, fiindcă lumea jocului este împânzită cu secrete și collectibles. Dincolo de halucinația massefectiană, hacking și gloriosul super-erism american, Saints Row adaugă un strop de Matrix și îți permite oricând înțararea pe străzile acoperite permanent de întineric ale cyber-orășului simulat, locul în care Zinyak poate fi lovit acolo unde îi doare cel mai tare: în ego.

Am rămas fără gumă

Să fiu sincer, la prima vedere Saints Row IV nu este altceva decât un Saints Row: The Third pe steroizi și

Keith, de ce nu vrei să mă iubești, o, Keith?

Nino! nino! muddafuggas!

halucinogene.

Engine-ul a „scăpat” neaștin, harta orașului este aproximativ identică, personajele principale (cu excepția antagoniștilor)

sunt aceleași, combatul nu a suferit niciodată schimbare, iar vehiculele au rămas

la vechiul comportament fizic greoi. Așadar, de ce este SR4 un joc diferit, și nu un DLC consistent sau o expansiune? Deosebiriile constau în atitudinea demență și în gameplay-ul rafinat cu o finețe aproape insesizabilă – dar cu certitudine prezentă –, căci optimizările de game design se fac simțite la tot pasul, în ciuda imposibilității de a pune degetul pe ele. Sigur, extraterestrii sunt mereu o adîșie simpatică, alături de atmosfera cyber cu iz de Blood Dragon sau arma pur și simplu delicioasă, care trage cu wub-wub. Saints Row IV face spectacol, ridică sala în picioare, apoi dă lăciș drumul la joc, percutând capsă absurdului comic și violent. La asta se pricepe cel mai bine și nu are de gând să cedeze prea ușor. ► **Aidan**

GATEWAY

WUBI WUBI WUBI DZRRRI! WUBI WUBI WUBI VUUUU VUUUU!



Wubi wubi wubi dzzrrri! wubi wubi wubi vruuu vruuu!



DUBSTEP GUN

BURSTER GUN
Bursty, is a gun! Make the world dance to WUBI WUBI and feel the power of your wubi!

EA

VERDICT LEVEL



- aceluși Saints Row: The Third, dar cu extraterestri și superputeri
- cyber-fun-tastic și excentric
- engine învechit, zid boguri deranjante
- mult prea ficiți pentru gusturile noastre

PE SCURT

Saints Row IV intruce mînăra, sare lină, leze din cerc și vînghește în afara centurului. Este un joc open-world hînos, plin de acțiune.

8.9

Gen: Productor Vellton Distribution Corp

Ofertant: Gameloft/Ubisoft Online Gamezone

CERINTE MINIME

Procesor: Intel Core 2 Duo E6700 / AMD Athlon 64 X2 6000+ / Intel Core 2 Duo E6700 / AMD Athlon 64 X2 6000+

ALTERNATIVA: GRAND THEFT AUTO V
Cautăți o înlocuire pentru alternativa propusă în locul greșit. Mai bine citiți review-ul.



THE BUREAU

XCOM DECLASSIFIED

Aliens, f**k off!

Istoria ne-a arătat că orice încercare de a scoate franciza X-Com de pe tărâmul strategiilor pe ture a fost sortită fie pieirii (X-Com: Alliance), fie mediocrității (X-Com: Interceptor), fie la o eternitate de plâns și scrâșnirea dinților în focurile Gheenei virtuale (cea ce-l doresc din tot sufletul lui X-Com: Enforcer). În aceste condiții, te-ai întreba ce-a fost în mintea unor oameni care-au cumpărat franciza de naiba ție unde și au hotărât că un shooter ar fi cea mai bună investiție din ultimul deceniu. Fiindcă n-am de gând să mă lansez într-un rant care-ar ridica rating-ul parental al revistei la un glorios 18+, voi face doar un rezumat. 2K anunță XCOM, reinventat ca shooter. Fanii o iau razna, unul dintre frații

Gollop cedează tentației și postează pe Internet, 2K își regândește strategia și pasează franciza celor de la Firaxis, care, într-un final, ne oferă Enemy Unknown, o strategie pentru PC-uri și console care a reușit să dovedească investitorilor că TBS-ul nu e o investiție chiar atât de proastă pe cât ar crede un analist financiar care n-a pus mâna pe un joc în toată viața lui. Bineînțeles, pentru a-l face un produs vandabil, a fost nevoie de câteva compromisuri care m-au lăsat cu un gust ușor amar, dar realitatea este că un studio AAA a investit într-un TBS care nu s-a numit Civilization. Tot e o victorie. În tot acest timp, shooter-ul cu extraterestri a intrat într-un con de umbră, unde a încercat din răspuțeri să-și (re)gă-

sească identitatea. A fost plimbat de la o echipă la alta, a fost supus la diverse experimente inumane, în urma cărora câțiva deștepti au ajuns la concluzia că e imposibil să greșezi pe un shooter elementele incredibil de avansate care-au ridicat franciza la nivel de cult (mister, investigație, suspans, cercetare și așa mai departe). În consecință, a fost tras pe linie moartă în repetate rânduri și probabil că ar fi dispărut de tot din memoria colectivă dacă Enemy Unknown n-ar fi readus numele XCOM în lumina reflectoarelor. Prin urmare, un meseribil de la 2K a dat ordon palmașilor din subordine să cîrpească rapid o versiune jucabilă a shooter-ului și s-o arunce pe piață cât mai rapid, până nu uită lumea de Enemy Unknown și nu mai dă nici dracul cincizeci de euro pe un cover shooter care nu e Gears of War. Așa s-a (re)născut The Bureau: XCOM Declassified, un cover shooter (ei îl numesc tactic, dar...) care nu e Gears of War. Di-nici XCOM.

Frumoasa adormită.

Am să vă spun, copii, povestea Unui Sectoid

Dar să o luăm cu începutul. Începutul organizației XCOM. Sub acest aspect, The Bureau se vrea a fi un fel de "origin story" și încearcă timid să ne transporte înapoi în timp, la începuturile organizației guvernamentale pentru combaterea invaziei organizate. Deoarece în anii '50 când președintele Kennedy a înființat Biroul, americani





Skyranger retro.



Interiorul cărui a fost construită. În continuare, extraterestrii își construiesc tumulele peste tot prin America, în timp ce un ofițer de transmisiuni cu care mai ai ocazia să conversezi între misiuni îți povestește cum încearcă guvernul să ascundă sub preș "incidentele". Complet plauzibil și misterios dacă n-ai fi explodat muntele ăla nenorocit, dacă tot discursul oamenilor din

Birou n-ai gravita în jurul luptei Hamericii pentru supraviețuire și dacă Incidentele cu pricina n-ai fi, de fapt, orașe întregi infectate cu un virus extraterestru, zeci de construcții megalitice care apar peste noapte și misiuni în care kill count-ul tău depășește 80 de Outsideri de toate națiile și convingerile politice.

În mijlocul acestui circ ușor schizoid, apar tu, jucă-

torul, și vei prelua hăturile invizibile ale lui William Carter, fost agent CIA, actual depresiv autodistructiv. Dispensabil, în limbajul angajatorilor săi. Omul a suferit o traumă majoră (familia a decedat într-un incendiu în timp ce el se afla în "deplasare" nu mai țin minte unde, probabil într-o republică Sud-Americană pe unde mîșunau agenții CIA în timpul războiului rece), care-ar trebui să-l aducă mai aproape de noi, mînuitorii lui, pentru Sfântul Graal al fiecărui joc, implicarea emoțională (emotional engagement, cum e prezentată prin comunicate de presă și review-uri video explozive). Pe mine Carter m-a enervat. Sărind peste faptul că este un stereotip umblător pentru care n-am fost în stare să storc nici cea mai mică umbră de simpatie (ba chiar m-a enervat puțin la final), faptul că m-am trezit blocat în pielea lui mi-a spus încă de la început că povestea lui îmi va fi vîrâtă pe gît într-o campanie liniară în care îi voi împușca pe extraterestrii din Enemy Unknown. Nu că automat ar fi ceva rău să împuști extraterestrii, dar, să fim serioși, dacă ai avut PC/console în ultimii zece ani, sigur ai mai jucat acest joc de cel puțin optsprezece ori. În variante mai bune.

Ca un rezumat, The Bureau ne oferă doar o campanie liniară semi-plictisitoare, cu mici deturări anoste (aka misiunile secundare, puține la număr și trase la indigo) și



trimis pe teren echipe tactice formate din trei oameni. Tu, adică William Carter, ești șeful unei asemenea echipe de joc. Îl poți controla direct doar pe Carter, subalternii fiind lăsați în grija AI-ului. Desigur, le poți ordona să se deplaseze într-o anumită poziție și să își folosească abilitățile speciale din dotare. O poți face apăsând tasta 'spatiu', moment în care jocul încetinește îndojindu-se de mult încât să nu îți moară toți plin și să dai tu ordinul, după care selectezi o abilitate sau o acțiune din bara de comenzi atașată fiecărui companion. Acționezi din nou 'spatiu' și te rogi fierbinte, în caz că le-ai ordonat să ocupe o poziție de unde pot flanca un inamic (nu mă așteptam, dar se pare că ai un bonus la damage dacă reușești să flanchezi extraterestru), ca AI-ul să nu aleagă pentru ei cel mai periculos traseu. În trei sferturi din cazuri ordinul tău îi poartă fix sub tirul inamic, moment în care am ales tactica bătrânească "după mine, flăcăi!" și



opoveste pe care sper că n-au dat niciun ban, ci au luat-o dintr-un test de angajare ălat într-un birou de un geufu plictisit. Nu spun că e incredibil de proastă, dar m-a lăsat complet indiferent și nu mi-a spus absolut nimic.

XCOM Effect

Dacă ați butonat măcar un Mass Effect, sunt 90% sigur că veți avea o puternică senzație de déjà vu când veți vâna extraterestri alături de William Carter și cei doi drazi ai săi. Nu mi-a fost prea clar de ce ar vrea un shooter autoîntălit tactic să copieze Mass Effect-ul (Marius Ghinea îmi șoptește din fundul că l-a plăcut pac-pac-ul din Mass Effect 3) când are la dispoziție doi monștri sacri ai genului (Hidden and Dangerous 2 și alegeți voi un Rainbow Six până la Vegas). Dar, având în vedere cum este structurată campania, cum sunt gândite nivelurile (clasicul coridor, arena cu obstacole pentru cover, coridor... și așa mai departe), sunt sigur că sunteți familiari cu rețeta aceasta ultraabuzată și care e adevăratul scop al jocului, să zicem că i se potrivește. Pe scurt, se pare că amenințarea extraterestră este atât de mare, în cât Biroul a decis să



mi-am format un nou reflex: la fiecare câteva secunde, apăsăm tasta F2 (cum spamam ca ticklosul quicksave-ul în jocurile care-mi permiteau acest lucru) să mă asigur că sinucigașii sunt lângă mine, unde-i pot supraveghea (F2 dă ordinul de regupare). Pentru că au prostul obicei să nu-și păstreze poziția. Întotdeauna AI-ul se crede mai

Muton aproape mort.



Take me to your leader!

Infiltrator: This one can only be used if those 3 enemies are corrupted by your extensions."

deștept decât tine și la deciziile cele mai proaste. Îi scoate din cover pentru că vede el o poziție mai avantajoasă, dar uită că până acolo trebuie să treacă fix prin fața a cinci extraterestri care trag ca la Revoluție. Am decedat de cel puțin două ori fiindcă mă uitam prost la un agent care se isteriza la vederea unei grenade (lucru bun, în teorie, când vezi un ananas de metal lângă tine, fugi naibii de el, nu-ți scoți briceagul), alerga în zig-zag ca un pul decapitat și se oprea fix lângă dânsa exact când exploda. Fascinat de imbecilitatea AI-ului, uitam că mă aflu și eu în vecinătatea respectivului dispozitiv explo-

bil și... rezultatul e ușor de ghicit. Long story short, ca să zic așa, AI-ul este complet cretin, iar dacă vă gândiți că un sfântuleț de mod cooperativ pentru trei persoane ar remedia vizibil situația, puneți-vă pofta în cui. În infinita lor înțelepciune, cei de la 2K au decis că un modul cooperativ n-are ce căuta în shooter-ul tactic The Bureau, deci va trebui să vă bizuiți pe AI

Shen și Gong. Americani.

MISSION RESULTS

SQUAD STATUS

OVERVIEW	UNIT	HEALTH	STATUS
SQUAD STATUS	Shen	50	OK
ACQUIRED TECHNOLOGY	Gong	30	OK
OUTSIDER ACTIVITY	Wong	30	OK



RETURN TO BASE

Subtle Elite

Reborn

până la finalul jocului. Sau al răbdării.

Am uitat să vă spun că ordinul de mișcare are câteva hibe, care fac babysitting-ul companiilor un exercițiu înfrustrat. Cursorul din battle focus (controlat cu tastele WASD, adică exact ca un personaj) ține seama de obstacole, deci, ca să ajungeți cu el unde vreți să vă poziționați un agent, va trebui să ocoliți fiecare obstacol care vă stă în cale. Nu e o problemă dacă vreți să vă mișcați coechipierul un metru sau doi mai în dreapta voastră, în schimb, dacă vreți să poziționați un sniper undeva departe și sus (presupunând că designarii de nivel și-au amintit că mai ai și sniperi în subordine și au plasat câteva puncte perfecte pentru un lunetist), sănătate și la revedere, mai bine le dați ordin să se ascundă undeva în spate și vă ocupați singuri de tot ce aruncă jocul împotriva voastră. În primele misiuni, când aveam cu mine doar



Dață tot, venit vorba de inamici...sunt neîmpresionați și nu foarte variați. Mi-au plăcut mutații, în schimb, Mari, blinzi și răi. Creu că singurul lucru pe care mi-l voi aminti peste o săptămână despre The Bureau va fi prima întâlnire cu un muton. A dracu' ligniună. În rest, sectoii și altele câteva bădăgalii care nu mi-au provocat accese de nostalgie. Nu va așteptați la totă menajeria din Enemy Unknown (lipsec, de exemplu, chrysalidele), și unde sunt ciudățeniile alea negre din primele trailer? Arsenalul este el destul de limitat, cu puține arme, pe care însă nu le cercetezi, ci le scoapi pe teren. Ai pus mâna pe o pușcă nouă, o vei putea selecta în misiunile următoare, indiferent dacă ai luat-o cu tine la finalul misiunii sau dacă ai aruncat-o două secunde mai târziu. De asemenea, agenții sunt limitați de clasă. Similar cu Enemy Unknown, clasa dictează echipamentul, deci nu ai putea echipa Sniper-ul cu o pușcă de asalt. Bineînțeles, Carter poate folosi orice. Inclusiv grenade. Agenții nu pot folosi grenade. E capătă câteva abilități "explozive" (infolosesc plasa turle cu rachete, sniper-ul cheamă artileria chiar și în spațiile închise) când creșt în nivel, dar tot grenadele sunt sfinte. Mai ales cele extra-terestre.

Invadatorii au plecat din oraș

O să mă opresc aici, pentru că nu-mi vine să-l dedic lui The Bureau mai mult timp decât merită. Un shooter tactic (dar tactic, nu Mass Effect cu pălăria din anii '50) în universul XCOM (cel nou, cel vechi, nu contează), cu un ritm mai molcom și ceva mai mult suflet și conținut, ar fi

picat la țanc. Dar oamenii de la 2K nu s-au putut hotărî exact ce vor și le-a lăsat un joc în care trei oameni în costume din anii '50 împușcă extraterestri din Enemy Unknown. Imediat părăd, dar e nevoie de mai mult pentru a mă convinge să dau banii pe un joc. Bănuiesc, în schimb, că managementul a reușit ce și-a propus. Adică să ampletime gurile dentare Enemy Unknown și expansi-on-ul său, Enemy Within. Deși banii investiți în el puteau

fi mai bine folosiți pentru un generator de hărți aleatorii în Enemy Unknown. Eu oricum nu cred că o să îl mai porsk nici măcar o dată. Dacă doriți să investiți aproape 50 de euro într-un joc de duzină pe care e foarte puțin probabil că îl veți juca de două ori, sunteți invitați mei.

P.S: Le mulțumesc coforumistului „chester și formației Hunting and Gathering pentru subtitlu. ► [cior-AN](#)

**VERDICT** **LEVEL**

- ▶ mutuați
- ▶ hanetigști
- ▶ Al-ul
- ▶ lipsa unui mod cooperativ
- ▶ neînțelegere

PE SCURT

● **pievedei absolut nimic dacă li ratăți, chiar dacă sunteți**
● **în decembrie și anulul următor.**

Case	Prevalence	Prevalence
------	------------	------------

On-Line

CERINTE MINIME **Insușiri** 4 **Memorie**

CERINTE MINIME

ALTERNATIVA X-COM: ENFORCER

6



The RAVEN

Belveția sau așa ceva...

Vreau, nu vreau, mă cam prind misterele polițiste. În general, încerc să nu-mi pierd timpul cu filmele și cărțile care încearcă să te înnoade în năvodul lor de primejdie și crimă, fiindcă cele mai multe sfârșesc prin a mă dezamăgi cumplit. Prea multă maculatură în genul ăsta – pentru deparazitare, permiteți-mi să vă recomand Trilogia new-yorkeză de Paul Auster; dar fascinația există, iar jocurile video, care

nu trebuie întotdeauna să fie serioase, sunt scuza perfectă pentru întreprinderile criminaliste pe care le nutresc. Din păcate, titlurile detectiviste sau de suspans bune sunt relativ rare și nu stărnesc vreun interes teribil din partea gamerilor, nu produc continuări pe bandă rulantă (să nu-mi spuneți de Nancy Drew) și nici isterii în masă. The Raven promitea, așa că am așteptat calm să apară toate cele trei episoade – nu mă împac deloc cu această fragmentare,

chit că-i înțeleg intrucâtva utilitatea – și-am dat o raită cu expertul nostru hoji Of, nu, nu Garrett, dar orișicât...

Premize bulversante

Premizele mi s-au părut, încă de la început, destul de interesante și, în același timp, groaznic de comune. E un paradox interesant și tocmai în aceasta

Cairo cade la țanc pentru puțin exotism.



Examine the sarcophagus

constă farmecul pe care jocul îl degajă în primele secvențe și pe care îl întreține suficient de mult cât să te stărnească. Iar asta fără să-ți facă un tur spectaculos de forță, după toate regulile marketing-ului contemporan, pentru a te ațâța (vezi L.A. Noire, altfel joc de toată lauda). Ai putea chiar spune că neconvenționalitatea lui stă tocmai într-o convenționalitate direct asumată și inteligent pusă în practică.

Lumea e în rețelele unuia dintre cei mai ingeni-oși și mai eleganți bandiți dintre câți s-au văzut: Corbul nu numai că imaginează scheme diabolice de sofisticate și sustrage cele mai celebre piese de colecție, dar își și construiește imaginea unui gentleman, lăsându-și tot timpul semnătura la fața locului, precum pe o operă de artă, și asigurându-se că nu există distrugerii sau pierderi de vieți omenești. La un moment dat, unul dintre inspectorii care-l urmăresc neînțet (Legrand) îl împușcă mortal, devenind el însuși obiectul adulației publice printr-un transfer simbolic, deși cu rezervele de răceală pe care le stărnește un om al legii. Timpul trece, iar Corbul sau un imitator de-al său reia seria jafurilor spectaculoase, angrenându-l pe

poliștistul-erou într-un meci personal.

Primul lucru care sare în ochi este lipsa crimei sau, mai bine zis, problematizarea crimei. Aceasta absentase complet din arsenalul Corbului, contribuind astfel la aura lui romantică; odată cu revenirea pe scenă, crima își face simțită prezența, dacă nu în fapt, măcar ca accesoriu suplimentar, ca instrument potențial, poate ca scop secundar. Corbul folosește acum bombe artizanale – rănește, distruge, șochează, panichează. Crima nu se întâmplă încă, dar ea este acum în aer, poate surveni oricând, iar numai hazardul îl ferește deocamdată pe golanțul infractor de a deveni doar un alt pun-gas fără scrupule.

Această tensiune între Corbul cel vechi și cel nou (sunt sau nu aceeași persoană?) și dilema schimbării modus operandi-ului alim-mentează fertil prima jumătate a jocului. Nesocotind un pic regulile genului, cadavrele nu curg gălărie, ci crima plu-tește ca o necunoscută printre perso-naje, așteptând ca într-un dans per-



Zellner, într-una dintre confruntările mai periculoase ale carierei.

Matt! Have you gone mad?

vers bătaia gongului ca să se așeze la brațul cuiva. Ai putea chiar specula că scopul tău e acela de a-i în-țipedia pe Corb să se transforme dintr-o legendă în-tr-un găinar, într-o cursă contra cronometru cu crima încă neînfăptuită. Deloc bombastică, dar interesantă deviere de la convenție.

Meister Zellner...

Amestecul de non-conformism și convențional nu se oprește aici. Jucătorul nu-l va controla nici pe hoțomanul, nici pe copoiul celebru, ci doar un sol de șef de post elvețian, trimis din oficiu să-i servească drept om de contact și sac încasator lui Legrand, un valet milițienesc de-o izbitoră banalitate.

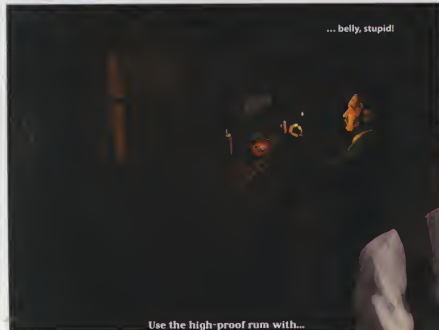
Începând cu naționalitatea sa (cliseele vor-besc despre elvețieni ca neutri, plic-ticoși și fără de savoare) și termi-nând cu datele sale fizice și psihice, Anton Jakob Zellner este cel mai desăvârșit anti-erou. Cu burtica bombân-du-i proeminent tricolu polo, cu mustața sa regu-lamentară și foarte demodată, cu o pasiune pentru cărțile poliștiste, umiltoare pentru un breslaș ca el, tracasant și respectuos ca orice provincial, făcând carieră din a răspunde plângerilor mărun-te, Zellner visează cu ochii des-chiși la o ultimă șansă de a-și scoate viața din anonim. Desigur, și "acest ambiț" în prag de pensio-nare are ceva din candoarea personajului.

Ați putea bănuși că o asemenea aglomerare de bononii și naivități îl vor face pe Zellner să pară de carton, dar toate aceste detalii nu neapărat rușinoase, dar nici excesiv de flantante, provoacă neașteptată empatie și sen-sibilitate. Personajul nu-și plânge de milă și ne forțează și pe noi să n-o fa-cem, angrenându-ne imediat în crucia-

Nu știu de ce, dar costumatia, carnația și postura d-voastră nu m-au convins că ar veni din '60. De altfel, aerul retro e peste tot reținut.



Well spotted, young lady. My name is Doctor Gebhardt. How can I help you?



da sa personala pentru o singura ispravă care să-i justifice existența. Înzestrat cu o logică sănătoasă (de țaran, am spune noi) și cu o atitudine îndatoritoare, dar nici servilă, nici onctuoasă, mic-politistul Zellner e unul dintre cei mai simpatici și mai credibili protagoniști din ultima vreme, mergând fără de greșală pe sârma care desparte fiera de miere.

... und die andere

Nici celelate personaje nu sunt de aruncat, ceea ce este foarte important într-un joc care-ți face din relațiile dintre ele principalul punct de interes; dar niciunul nu reușește să dea viață atât de realist și de suveran precum Zellner clișeele care le domină personalitatea. Neamțul maniac, Italianul expansiv, francezul arrogant sau americanca prostuță, ca să

nu mai vorbim despre baroneasa vulgar de bogată, artistul ratat sau politistul de rând cam gogoman, cu toții sunt prezenți și alcătuiesc o materie primă absolut decentă pentru un "whodunit". Fiecăruia îi este rezervat cel puțin un moment în care să strălucească, iar majoritatea vor fi la înălțimea leșirii la rampă. Însă e clar că Zellner este cel care a beneficiat de cea mai mare atenție și polizare, tratamentul fin care-a dat naș-

tere unui personaj discret, dar aparte.

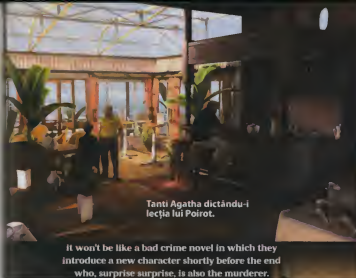
În general, folosirea cât mai multor perspective e un lucru bun – îți dă ocazia să explorezi puncte de vedere diferite și să alcătuiști o imagine cât mai bogată a ceea ce se întâmplă. The Raven apelează și el la această strategie, iar în a doua jumătate a jocului te vei afla la butoanele altor personaje decât bunul bunicuț. Și ele sunt interesante, nu zic, ba chiar sub aspectul potențialului brut nu sunt cu nimic mai prejos; dar se observă un dezechilibru de timp, muncă și interes între caracterizările lor și a elvețianului, ceea ce mă face să cred că, în cazul acesta, jocul ar fi câștigat mai mult dacă își păstra protagonistul până la capăt.

Aceste personaje mai au un dezavantaj: nu vom parcurge noi aventuri cu ele, ci ne vom întoarce asupra celor prin care am mai trecut – un truc, binelnteles, pentru a comprima timpul de producție. Numai că perspectiva lor aduce prea puține noutăți, risipește prea mărunte neclarități ca să justifice acest demers: în mare parte, suntem conștienți ce, cum și unde trebuie să se întâmple deja. Ca această re-vizitare să mai frappeze și fascineze, era nevoie ori de niște întorsături de situație dramatice și bine ticluite pe parcurs, ori de caracterizări nemaipomenite ale erorilor alternativ. Cum nu prea avem parte de niciunele, The Raven șchioapătă un pic în partea a doua; rămâne cât de cât interesant, dar îl lipsește încordarea originală.

Despre gameplay n-am prea multe de spus. Deși un joc de genul acesta va pune accent pe conversații și urzele dintre personaje, se găsește timp suficient și de puzzle-uri, în așa fel încât senzația de noutate interactivă să fie cu brio evitată; nu, The Raven stă chiar bine la capitolul asta față de alte recente apariții. Altfel, interacțiunea ta cu mediul înconjurător e simplificată, în sensul în care nu poți întreprinde decât acțiunea pe care ți-o permite specific jocului: dacă ei vrea ca prima dată să se uite la un obiect și de-abia mai apoi să-l ridici, atunci așa vei face.

Grande finale

Rugămintea mea pentru cei ce urăsc să afle doar și o fărâmă de informație despre ce se întâmplă mai târziu în joc, darămite unele considerații despre sfârșit, este să sară peste acest capitol. Adevărul e că felul în care primești și interpretezi finalul din The Raven îți poate influența în mod însemnat perceperea întregului joc. E una dintre ace-



Tanti Agatha dictându-i lecția lui Poirot.

It won't be like a bad crime novel in which they introduce a new character shortly before the end who, surprise surprise, is also the murderer.



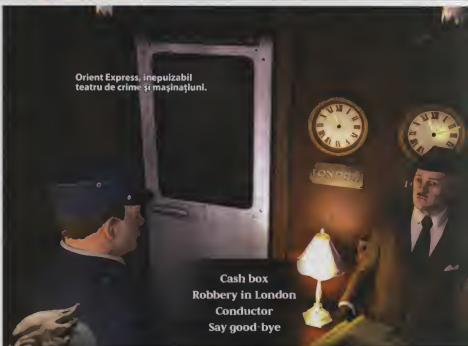
În Alpi, la un congres feroviar.

le răscruci în care ori spui sictirit "Ce tâmpenie!", ori exclami extatic că e genial; poate șterge cu buretele orice minus al jocului sau, dimpotrivă, să îl accentueze până la refuz. Ca atare, se impune discutarea lui.

Sunt două căi de atac, după părerea mea. Dacă ești de bună, ad-litteram, rezolvarea propusă de joc și încerci să o armonizezi cu evenimentele petrecute anterior pentru a vedea dacă stă în picioare, e posibil să trebuiască să apelezi la ceva bunăvoință din partea imaginației. În mare, ar funcționa; dar dacă te încapătânești să găsești motive de nepotrivire sau de exagerare, dacă vrei să demonstrezi că soluția finală a fost aleasă tocmai pe motivul că este "cea mai incredibilă", ei bine, nu-ți va fi chiar atât de greu. Aici e o chestiune de disponibilitate personală până la urmă – câtă libertate artistică îi acorzi scenaristului ca să-ți servească aceste răsturnări.

Dacă, în schimb, alegi să vezi trimiterile constante de-a lungul jocului către Agatha Christie și Hercule Poirot, prezentat aici în cheie caricaturală până și facial (față de David Suchet, ultimul și de mare succes interpret al detectivului belgian), nu ca pe simple omagii, nu ca pe o joacă nevinovată a cătorva programatori avizi de glume, nu ca pe niște "Easter eggs", ci ca pe cheia de boltă a întregului, atunci soluția finală nu mai trebuie să fie guvernată de logică. Din nou, rămâne la latitudinea fiecăruia cum interpretează această inter-textualitate cu opera și biografia celebrei romanciere, și dacă îi oferă un sens mai adânc sau nu. Cert e că aluziile la viața ei personală și la traseul ficțional al lui Poirot sunt suficient de numeroase și vizibile încât să-ți ia ochii.

Ca să fiu sincer până la capăt, finalul m-a lăsat relativ deusolat și pe mine. Nici măcar nu eram nehotărât între tabăra realistă și cea metaforică, ci doar neinteresat să mai aleg. Prima jumătate, a lui Zellner, mă făcuse vag bănuitor în privința unui schepsis mai adânc; dar, după ce-i luasem pe ceilalți sub aripă, acea dimensiune s-a stins, iar totul a intrat pe făgașul unui mister polițist normal. Ca să încerc un fel de concluzie (și să justific importanța problemei finalului), aș spune că The Raven e satisfăcător și ca thriller polițist, și ca farsă intelectuală; dar dacă



Orient Express, inepuizabil teatru de crime și mașinașluni.

Cash box
Robbery in London
Conductor
Say good-bye

cea de-a doua ipoteză este viabilă (și n-ar exclude-o neapărat pe prima), l-aș acorda fără reținere un punctaj cu 0.5 mai mare.

Însă, știți ce? Singura modalitate de a-ți verifica presupunerile e să re-parcurgi jocul odată ce-i cunoști epilogul, iar orice adventure care-ți lasă sentimentul asta imediat după ce-1 termini și-1 îndeplinit una dintre cele mai grele misiuni: să provoace rejabilitate.

De la ireproșabil la dezastruos

Ce aș vrea să punctez, în primis, este calitatea liniilor de text și a interpretărilor. Făcând o comparație cu ceea ce ne oferă un alt producător german (Daedalic) pe această linie, nu pot decât să constat superioritatea netă a celor de la KING Art. Scritura nu vrea să lase cu nimic în evidență, folosindu-se de cuvinte comune și expresii uzuale, dar reușește să nu fie niciodată banală, strecurând câte-o idee personală sau remarcă "spontană" care conferă convorbirii un aer intim. Iar oricât de prozaice ar fi textele, vocea unui actor care chiar gândește ce spune, care are minimul profesionalism de a se pune într-o situație, nu va cădea niciodată în falsul penibil pe care mi-e dat uneori să-l suport. Nu, atunci când ascuți personajele din The



Guinness' meaning of life.

Raven, nu-ți vine să sari peste replici, orice flecuscet ar trântăni, pentru că ai realmente impresia că e vorba despre cineva care știe și căruia îi pasă de ce face.

Grafică e-n grafică, sa zic așa. Nivelul tehnologic este sub ceea ce am putut vedea într-un The Testament of Sherlock Holmes, de pildă (lucru observabil mai ales în privința animațiilor faciale), dar mișcările membrelor sunt surprinzător de autentice redactate, umplând spațiul din jurul personajelor fără obișnuitele stângăcii sau malmuțării. Decorurile sunt aranjate cu grijă, vădese un pic de gust și reușesc să dea impresie de adâncime fără să trădeze prea mult din zgârcenia spațiului efectiv disponibil; producătorul, abil și conștient probabil de limitele engine-ului, și-a ascuns urmele folosindu-se de spații înghesuite și limitate și în lumea reală (un tren, un vapor intim de croazieră). O alegere puțin mai ciudată este cea a unghiurilor: deseori imaginea este descențiată sau înclinată, ori privită dintr-o perspectivă nu foarte favorabilă; am luat-o ca pe o marcă a originalității și o încercare de dinamizare a cadrelor cu un conținut altfel destul de formal.

Singura mare problemă pe care o are The Raven (din fericire, rezolvabilă) este cea a bug-urilor. Nu-mi propun să fac un inventar extins al celor care pot fi, de cele mai multe ori apelând la ajutorul internauților, rezolvate sau evitate. Chit că te fac să pierzi timp și îți distrug cheful, ba sunt și suficient de grosolane încât cu greu le accepți într-un adventure, acestea nu-ți îngrădesc ireversibil progresul. De pildă, coexistența în inventar a două obiecte anume e imposibilă, chiar dacă le ridici pe amândouă. Trebuie mai întâi să scapi de unul ca, miraculos, celălalt să reapară.



Although we all have them! She as well. She lusts for recognition and acts as though it weren't so... Disgraceful!

Eu vreau să vă povestesc, în schimb, două dați (posibil inter-conectate) care mi s-au părut prea "de porc". După ce termin primul episod, pun la treabă jocul, care detectează, descarcă și instalează automat noile părți și patch-urile aferente. Zis și făcut, numai că în momentul instalării efective, bara de progres rămăneă ținută, iar după un timp considerabil afixa o eroare care-mi dădea de știre că totul s-a corupt și e necesară reinstalarea completă. După n tentative, imi trece prin cap să apăs totuși executabila: surpriză, totul era la locul lui, inclusiv conținutul nou, deși software-ul îmi spunea negru pe alb că nu i-a reușit operațiunea.

Ceva mai târziu, plimbându-mă prin actul trei de nebun de ceva vreme, decid să apelez la ajutorul sistemului de indicii. Îmi spune ceva extrem de generic, gata, m-am enervat, caut o soluție pe internet și... stupoare, eram atât de obosit, se pare, încât ultima semă să discut cu X personaj. Întru înapoi, mă duc la locul desemnat, la-l, pardon, la-o de unde nu-lu în întreg și de acțiuni mi-era blocat fiindcă personajul nu mai apărea; o caut pe toată nava, ca s-o găsească întru final blocată într-un colț din camera ei. Eh, nu-i nimic, îmi spun, obișnuit cu

alte asemenea obstacole temporare anterioare. Ia să vedem cine a mai avut problema asta. Cine? Nimeni. Sunt unic, pare-mi-se. Dezinstalez complet, reinstalez ca la carte, cu tot cu eroare, că altfel nu se poate. Încep actul de la început, îmi schimb ordinea acțiunilor (o fi din cauza mea, "ah, tâmpitul", îmi spuneam, "ce-mi face!") ca să nu se trezească ditamul bug-ul la viață, dar de unde?! Nu-i chip să trec în niciun fel. Norocul meu că sunt aproape de final. Căăăă? Douăzeci de minutele, le-am văzut pe youtube, pa și pusi. E prima dată când mi se întâmplă să nu pot duce la sfârșit un joc în varianta oficială, oricât de răbdător și diligent aș fi. Nu, așa nu... ▶ Radu Sorop

VERDICT LEVEL

- ▶ povătușim de zăc mări, interpretare vocală reușită
- ▶ încercări clare peed narative clare
- ▶ controversat, dar mai degrabă în sens pozitiv
- ▶ bug-uri, câteva probleme
- ▶ puner umori ci mai știe neli ci ce vrea
- ▶ sfârșitul me-lu va face peupar

PE SCURT

Este jocul este o buna bucurie narațiunii de mai înaltă, nu doar a tehnicii. Pe lângă bug-uri, oferă un povătușim de zăc mări, interpretare vocală reușită, încercări clare peed narative clare, controversat, dar mai degrabă în sens pozitiv, bug-uri, câteva probleme, puner umori ci mai știe neli ci ce vrea, sfârșitul me-lu va face peupar.

79

Gen: **Produsător: SING, IT Distributor: The Adventure**

(Măsurat) **Comenză: 00-0000**

CERINTE MINIME

Procesor: **Intel Core i3-2100** Memorie: **4 GB** Video: **NVIDIA GeForce GTX 260**

ALTERNATIVA: CRUISE FOR A CORPSE

Chiar și în acest joc ai văzut felul de a se călători pe o navă. Dar pe lângă grafică reușită pe mare, e un scenariu de călătorie și de joc polițist, cu conversații și legături strănane între personaje și un actiun în timp real.

Apariții cu tematică foto în COLECȚIA

CHIP
KOMPACT

EDITIE LIMITATA



FOTOGRAFIA WILDLIFE
Ghidul vă ajută să realizați fotografii uimitoare arătând ca subiect natura sălbatică.



FOTOGRAFIA DIGITALĂ
O colecție de peste 300 de sfaturi de fotografie alese pe sărăcășă, pentru a fi încălț la îndemână.



FOTOGRAFIA DE SPORT
Capturați mișcarea în toate formele ei, învățați tehniciile înregistrării evenimentelor sportive.



FOTOGRAFIA DE PEISAJ
O colecție de sfaturi de fotografie de la profesioniști, care vă vor ajuta să obțineți imagini senzationale.



FOTOGRAFIA DE CĂLĂTORIE
Acestă carte este un ghid util pentru cei care doresc să îmbine călătoria și tehnica într-o manieră creativă.



FOTOGRAFIA DE NATURĂ
Sfaturi de fotografie efective de profesioniști din domeniul: peisaj, macro, wildlife.



FOTOGRAFIA ALB-NEGRU
Acestă carte vă oferă sfaturi de tehnică și editare a fotografiilor monocrome.



CREATIVITATE ÎN EDITAREA FOTO
Ghidul vă ajută să prelucrați portretele în mod surprinzător, într-o colecție de trucuri și rețușări de imagine ușor de aplicat.



FOTOGRAFIA DE PORȚRET
Acestă carte vă va ajuta să obțineți fotografii de portret mai bune în studio sau în aer liber.



DESTINAȚII FOTOGRAFICE DIN ROMANIA
Asta Macanu vă oferă sfaturi foto, ilustrații, imagini din zonele pitorești ale României.



250 SFATURI DE EDITARE FOTO
Acestă carte cuprinde peste 250 de sfaturi practice pentru editarea foto, pentru care utilizați Photoshop și Elements.



FOTOGRAFIA DIGITALĂ TEHNICA ȘI COMPOZITIE
Ghidul explică cele mai importante reguli de compoziție, oferind sfaturi tehnice profesionale.



PHOTOSHOP CS5
Ghidul acoperă cele mai importante aspecte ale editării și ajustării foto digitale cu ajutorul aplicației Adobe Photoshop CS5.



500 DE SFATURI DE FOTOGRAFIERE
Cartea oferă cele mai interesante trucuri pentru diversele subiecte ale fotografiei digitale.

Cărțile pot fi comandate online pe www.chip.ro/librarie sau pot fi achiziționate în magazine, librării sau online:



COMANDAȚI CU TELEFONUL MOBIL!

Utilizând imaginea punctată din dreapta și camera telefonului dumneavoastră mobil puteți comanda acum rapid și la preț avantajos cărțile dorite! Folosiți-vă camera foto a telefonului pe post de scanner de coduri de bare. Instalați prin intermediul telefonului una dintre aplicațiile disponibile pentru sistemul dumneavoastră de operare mobil.

Întrați în librăria de aplicații dedicată (App Store pentru Apple, Market pentru Android, Ovi pentru Nokia (Symbian) sau Marketplace pentru Windows Phone 7) și căutați o aplicație pentru citirea codurilor QR. După instalarea aplicației este de ajuns să o porniți pe telefon și folosiți camera aparatului, să încadrați pătratul alăturat cu codul QR, după care aplicația vă va redirecționa prin intermediul browserului mobil la pagina dorită.

SIMPLU, DIN CÂTEVA CLICURI!

Aplicații gratuite: Neomoods Barcode, ScanLife – iPhone, Barcode Scanner, ShopSavvy, ScanLife, QuickMark – Android, ScanLife, BeeTagg, QR Code Scanner Pro – BlackBerry, QR Reader, BeeTagg, Neomoods – Windows Phone 7, Upcode – Symbian

NOTA: Prețurile din ofertă sunt valabile în limita stocurilor disponibile și pot fi modificate în orice moment, fără o notificare prealabilă!

Scanezi codul de mai jos



FIFA 14

Schimbare în minutul 90

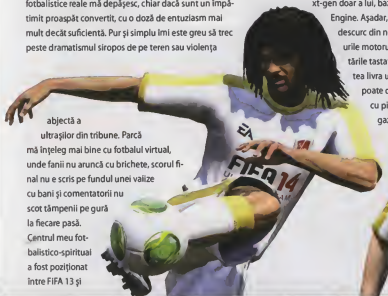
FIFA este una dintre cele mai populare francize EA la nivel global. Recent, chiar și piața nord-americană a început să devină receptivă la simulatoarele de „soccer”, fotbalul descotorsindu-se încet, dar sigur, de imaginea unui sport penibil și teatral, în care accidentările simulate sunt incluse în regimul de antrenament. Ce-l drept, anumite momente fotbalistice reale mă depășesc, chiar dacă sunt un împătimit proaspăt convertit, cu o doză de entuziasm mai mult decât suficientă. Pur și simplu îmi este greu să trec peste dramatismul siropos de pe teren sau violența

incredibilul Football Manager 2013 timp de aproape un an, însă a venit momentul unei schimbări de atitudine, cu dedicație din partea EA Sports – da, mă refer la FIFA 14, varianta PC. Nu neg că m-aș fi bucurat înzecit dacă primeam o copie de review pentru PS3/Xbox 360, de dragul controlului „consolist” rafinat, căci calculatorul, vezi Doamne, nu a demonstrat că merită o variantă next-gen doar a lui, bazată pe Ignite

Engine. Așadar, a trebuit să mă descurc din nou cu Origin, bug-urile motorului Impact și limitările tastaturii, pentru a putea livra un review cât se poate de obiectiv și cu piciorale pe gazon.

FIFA 13 + 17

Foarte mulți jucători de FIFA se întreabă an de an care sunt punctele îmbunătățite de la o versiune la alta a jocului. Pentru producători, partea tehnică este prima oprire logică (sau ar trebui să fie). Înainte de a da naștere unui organism funcțional, un schelet solid trebuie să dovedească că poate susține restul părților componente. În cazul ultimelor titluri FIFA, scheletul respectiv a fost Impact Engine, un motor eficient și stabil, dar afectat din când în când de grave erori ale simulării fizice. Or, pentru un simulator de fotbal, imperfecțiunile engine-ului se fac simțite direct în gameplay, sub forma unor glitch-uri haioase (vezi momentele de amor involuntar între fotbalști) sau, în cel mai rău caz, acestea afectează mecanica și regulile jocului. Mă refer aici la cartonașele roșii acordate pentru un impact eronat între jucători, mingile deviate aiurea de pe traiectoria normală ori busculadele confuze, cu membre amestecate, din fața porților. Din fericire, FIFA 13 a reușit să-și țină leșirile fizice dubioase sub control, în special pe consolă – multumită, în mare parte, unei doze zdravene de optimizare suplimentară. Și acum, surpriza atroce: deși utilizează același Impact Engine șugubăț, consola a fost iarăși binecuvântată dumnezeiește, căci versiunea PC de FIFA 14 este o experiență complet diferită, inferioară celei destinate cutiilor de pe lângă televizor. Nu mică mi-a fost mirarea când am abandonat demo-ul PS3 în favoarea calculatorului și m-am pomenit jucând altceva. Mișcările fluide, dinamica meciurilor și ascuțimea graficii erau înlocuite cu un gameplay fad, înfrânat, oarecum „șters”. Nu mă înțelegeți greșit, după cum voi încerca să demonstrez în rândurile următoare.





Îi vrei pe Bale
într-un coșmar?



re, FIFA 14 a îmbunătățit experiența din 13, însă nu reușesc să înțeleg de ce există și acum un abis între două variante ale aceluși joc, realizate folosind același motor grafic. Să fie PC-ul o sculă mai proastă, incapabilă? Mă tem că multe alte titluri portate contrazic ipoteza. Oricum, lăsând critica pseudo-subiectivă la o parte, hai-deși să vedem care sunt punctele forte ale unui joc ce se vrea a fi mai bun, mai înfocat și mai spectaculos.

Fotbal știm, fotbal jucăm

Cu toate problemele sale inerente, FIFA 14 știe fotbal și se mândrește cu asta. Întreg jocul este învelit într-o aură curată, albă, demnă de un sport rege. Interfața a suferit modificări vizibile, meniul jocului adoptând o formă nouă, intuitivă. Toate aspectele importante sunt grupate într-o singură zonă, denumită Home, navigarea prin opțiunile de joc disponibile fiind acum o adevărată plăcere. De fapt, FIFA 14 se grăbește să te arunce în mijlocul unui meci, sărind peste orice etapă inutilă. Cred că producătorii și-au dorit un joc intens, cu un temperament energetic și ofensiv, direcție indicată atât de interfața pusă la punct, cât și de gameplay. Elementele esențiale, toate aceste inovații au fost păstrate într-o formă identică cu cea prezentă în FIFA 13, dar titlul acestuia an se străduiește din răsputeri să consolideze o formulă deja solidă, prin intermediul unor îmbunătățiri subtile. Jucătorii alegărilor naturale pe



teren, grație animațiilor complexe, iar fizica mingii a fost dramatic perfectă, pentru a genera o experiență loială unui meci de fotbal real. Relevanța optimizărilor se face puternic simțită după o trecere bruscă de la FIFA 13 la 14, obligatoriu cu degetele pe tastatură sau controller, deoarece clipurile video și poveștile nemuritoare nu pot descrie cu suficientă acuratețe natura evoluției gameplay-ului. Relația dintre teren, condițiile meteo, minge și jucători este mult mai puternică, transformând grafica și fizica într-un lăptos obținut din amestecul celor două. Fotbaliștii au masă, sunt afectați de inerție la schimbarea direcției, se ciocnesc natural (atunci când motorul jocului face bine ce trebuie să facă) și „conduc” mingea cu o dezinvolură caracteristică

ca profesioniștilor, păstrând o distanță crescută între picior și balon. Privit din exterior, un meci de FIFA 14 seamănă cu un balet spectaculos, aproape amețitor. Driblingul a trecut printr-un proces de ameliorare continuă – începând cu ediția 2012 –, ajungând acum la potențialul maxim, mulțumită sistemului Precision Movement. Balonul rotund se controlează cu grație, poate fi protejat mai ușor (inclusiv printr-o comandă manuală) și răspunde cu promptitudine sensibilității cu care este degajat, diferențele dintre o centrare la firul ierbii și o pasă aeriană resimțindu-se în rotație, viteză, efect sau zgomotul produs de gheață. Cumul acestor factori duce la goluri uluitoare, din poziții ori situații puțin probabile în titlurile precedente. Un alt element îmbunătățit simțitor este AI-ul. Coechipierii și adversarii gândesc construcția tactică mult mai înțelegătoare, ceea ce duce la o creștere a dinamicii meciurilor. De asemenea, mulțumită inteligenței artificiale dezvoltate, formația adoptată pe teren are acum un rol major. Practic, AI-ul guvernează sinergia jocului, pornind de la linia defensivă și terminând cu păstrarea posesiei, factorul uman bucurându-se de o susținere solidă din partea calculatorului. După cum spuneam mai devreme, FIFA 14 se pricepe la fotbal.

Același FIFA, dar mai bun

Pe lângă minijocurile dinaintea fiecărei partide, FIFA 14 dispune de aceleași moduri de joc prezente în ediția precedentă, cu mici îmbunătățiri. Profilul Origin duce mai departe setările, preferințele și nivelul carierei obținut în 13, integrându-se armonios cu noua interfață inteligentă. Online, FIFA 14 a rămas un titlu la fel de popular, cu toate că modul singleplayer Career este și acum printre preferatele celor mai mulți jucători pasionați de





O arenă încăpătoare.

FIFA 14 Testbed, locul unde
Ignite ne-a făcut poftă.

FUT: FIFA Ultimate Team.
Adaptarea este oficială.



fabuloasă lume a fotbalului profesionist. Ultimate Team are parte de un succes în plină creștere, revenirea meciurilor online de tip Single, împreună cu adăugarea elementelor Chemistry Style – adică un sistem de clase cu atribute specifice, cu rol de specializare a fiecărui jucător din echipă – sporind radical complexitatea modului FUT. Pentru o notă suplimentară de realism, conexiunea online aduce cu sine modificări în timp real ale statisticilor cluburilor sau ale condiției jucătorilor. Voyeurii fotbalului televizat pot răsufla liniștiți: Telecam-ul respectă unghiurile de perspectivă distanțate, iar comentariile lui Martin Tyler și Alan Smith au rămas la fel de interesante, o altă noutate din FIFA 14 fiind scurta introducere informativă, oferită înaintea meciurilor. Chiar dacă mă doare absența

echipei românești sau a fotbalului feminin, Kick Off rămâne „desertul” meu preferat, în special alături de un partener uman. E distractiv, intens și îți supune relațiile de prietenie unor teste dure – cu condiția prezenței unui controller pentru Player 2.

Pericol de retrogradare

FIFA 14 reprezintă cumulusul învățăturilor acumulate începând cu FIFA 12. Ofensiv, dinamic și spectaculos, cel mai nou simulator de fotbal marca EA reușește să transforme un joc bun într-un joc ceva mai bun – dar cu ce costuri? Justifică echipele actualizate și modificările sensibile din gameplay prețul actual? În opinia mea, ră-

punsul este un „Nu” categoric. În ciuda evoluției mecanicii de joc, FIFA 14(PC) a refuzat trecerea la Ignite Engine, preferând calea cea mai ușoară, urmărită de o fractură ireparabilă între versiunile PC, current-gen și next-gen. Aici apare un paradox: deși nu am butonat un FIFA mai prost decât cel de anul trecut – ba dimpotrivă, jocul e clar îmbunătățit –, îmi este imposibil să îi ofer o notă mai mare. Dihotomia provocată de alegerile îndoielnice ale producătorului lucrează în defavoarea francizei, lucru reflectat în mare parte și de opiniile consumatorilor la adresa versiunii PC. FIFA 14 se pricepe la fotbal și construiește un univers sportiv atmosferic, însă își rezervă dreptul de a oferi fanilor infometatei porții expirate, în timp ce tortul delicios stă ascuns în frigider. ▶ Aldan



Hai că nu e chiar așa de urât...

VERDICT LEVEL



- un FIFA 13 viciat informativ și pe lângă glorioasă
- Ultimata lezăm a rămas la fel de interesant
- actuala engine bătăie, funcționează normal atunci când vrei
- pare mai mult un update consistent, nu un joc nou

PE SCURT

FIFA 14 ține Ignite Engine este doar un FIFA 13 mai bun, mai înalt și mai spectaculos. Dacă ai fost diferentiat dintr-oare între actualizările generice, atunci la ce ne putem aștepta de la varianta next-gen?

8

Scenarist: Producător: Distribuitor:
Direct: Online:
CERINTE MINIME
Procesor: Memorie: Video:

ALTERNATIVA PES 2014

Pes Engine, Kikuyu și giganții de alba motive. Se zvonise că e hard-core, tehnic și pune accent pe tactică. Review la ediția următoare.



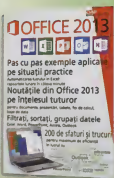
TEHNICI DE DESIGN HTML

În cadrul acestei cărți veți găsi incursiune în API-ul HTML 5 și în tehnologiile nou-născute, dar și exemple detaliate de folosire a acestora.



GHIDUL COMPLET AL UTILIZĂRII DE ANDROID

Într-o carte puteți folosi la maxim puterea Android.



OFFICE 2013

Noua suită de birou lansată de Microsoft a fost regândită în detaliu. Alături cum și obiectivele mai bună productivitate utilizând Excel, Word sau PowerPoint.



WEBSITE CU JOOMLA! 2.5

Învățați conceptele de bază ale unui popular sistem de gestionare a conținutului.



WINDOWS 8

Tot ce trebuie să știți despre cel mai recent sistem de operare lansat de Microsoft.



CSS - TEHNICI ESENȚIALE

Folosind tehnicile CSS din această carte, puteți să modernizați felul cum arată site-urile dumneavoastră.



PHOTOSHOP CS6 FARA SECRETE

Stăruți, trucuri și tehnici ale acestui versatil Adobe Photoshop, esențiale pentru designul web.



TEHNICI DE WEB DESIGN

Învățați și aplicați cele mai noi tehnici HTML, CSS, JavaScript, Photoshop și Flash.



LINUX - INSTALARE, CONFIGURARE SI TWEAKING

Stăruți și trucuri pentru folosirea sistemului de operare Ubuntu și la lui Libre Office.



EXCEL 2010

Prin această carte, vă ghidăm prin paginile de calcul, agregarea și analiza datelor, adică un prim contact cu conceptual Business Intelligence.



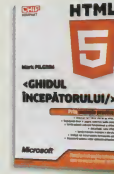
FANTASY ART

Un ghid care vă trezește la lipsă din biblioteca voastră împănată de cărți care doresc să învețe să născăreze personaje și peisaje fantastice!



ÎNVĂȚĂ CU PROFESIONISTII INDESIGN

Veți descoperi ghidul profesionistilor de folosire a uneilor din InDesign, surse de inspirație și o serie de tehnici profesionale.



HTML: GHIDUL ÎNCEPĂTORULUI

Faceți primii pași, cu ajutorul acestui ghid, în tehnologia care va marca viitorul webului.



OFFICE 2010

Această carte cuprinde peste 200 de sfaturi practice pentru suita Microsoft Office 2010.



PRINCIPII DE WEB DESIGN ATRACTIV

Ghidul descriptiv de proiectare vă va transforma (cu siguranță) într-un designer înalt!

Cărțile pot fi comandate online pe www.chip.ro/librarie sau pot fi achiziționate în magazine, librării sau online:



COMANDAȚI CU TELEFONUL MOBIL!

Utilizând imaginea punctată din dreapta și camera telefonului dumneavoastră mobil puteți comanda acum rapid și la preț avantajos cărțile dorite! Folosiți-vă camera foto a telefonului pe post de scanner de coduri de bare. Instalați prin intermediul telefonului una dintre aplicațiile disponibile pentru sistemul dumneavoastră de operare mobil.

Întrați în librăria de aplicații dedicată (App Store pentru Apple, Market pentru Android, Ovi pentru Nokia (Symbian) sau Marketplace pentru Windows Phone 7) și căutați o aplicație pentru citirea codurilor QR. După instalarea aplicației este de ajuns să o ponați pe telefon și folosind camera aparatului, să încadrați pătratul alăturat cu codul QR, după care, iar aplicația vă va redirecta prin intermediul browserului mobil la pagina dorită.

SIMPLU, DIN CÂTEVA CLICURI!

Aplicații gratuite: Neomader, Barcode, ScanLife - iPhone; Barcode Scanner, ShopSavvy, ScanLife, QuickMark - Android; ScanLife, Beelings, QR Code Scanner Pro - BlackBerry; QR Reader, Beelings, Neomader - Windows Phone 7; Upcode - Symbian

NOTĂ: Prețurile din afertă sunt valabile în limita stocurilor disponibile și pot fi modificate în orice moment, fără a notificare prealabilă!

Scanează codul de mai jos



Junghiul și fiorul

MEMORIA

Am ajuns la a șasea recenzie pentru un joc lejit din mâinile celor de la Daedalic și deja am început să mă obișnuiesc cu punerea în scenă, cu fixurile și clăturile producătorului german care încearcă să construiască o a doua școală de adventure clasic, ținându-se ca o coadă după cometa Lucas Arts. În general, inițiativa lor nu e însoțită de nevoia de inovație, ci mai degrabă încearcă să regăsească și să reproducă o formulă câștigătoare, traducând în spirit teuton zglobiile și fantasticele aventuri ale îndrăgitelor titluri lucasene. Cel mai reușit dintre toate mi s-a părut Chains of Satinav (CoS), bazat pe universul role-play The Dark Eye, el însuși o creație germană, cu care mi s-a părut că pro-

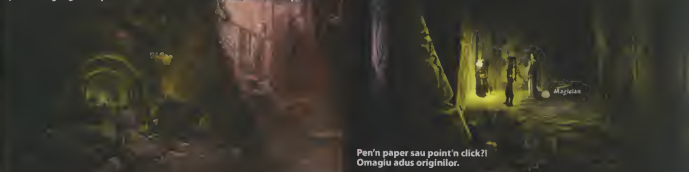
ducătorul s-a aflat cel mai în largul său, legând și desfășurând dezinvolt țiele unor peripeții de toată pomină.

Cei care mi-au citit articolele anterioare sunt la curent cu felul în care am înțeles și analizat oscilația permanentă a calității aventurilor imaginat de Daedalic. N-aș putea spune că mi-au displicut, dar parcă aș fi preferat un finisaj mai atent în locul lansărilor frecvente (cam 3 per an). Dacă acum 5 sau 6 ani cantitatea era o serioasă problemă în acest gen, odată ce cojul de cumpărături a început să se mai aglomereze, începem să strâmbăm din nas în privința calității. Unde exact se încadrează Memoria în periplul către perfecțiunea game-play-ului și excelență narativă?

Ispirescu în Nemția

Fată de predecesor, povestea cuprinde două ramificații distincte. Prima dintre ele reia firul, urmărind întâmplările lui Geron, clasicul erou cu origini umile, și ale iubitei pe care încearcă într-un fel sau altul s-o salveze, zăna adolescență Nuri. Încercând să obțină secretul unei potente vrăji care poate schimba forma ființelor, cei doi trebuie să descifreze ghicitoare-test a unui negustor itinerant. Bineînțeles că lucrurile sunt două-trei nuanțe mai complicate, dar evit să intru în prea multe detalii ca să nu vă stric plăcerea finalului din CoS; nu e musai să-l parcurgeți anterior Memoriei, deși v-aș reco-

Cultura și profilul diverselor populații din The Dark Eye sunt rezultatul unor aproximații geografice și de stil ale unor culturi reale din trecut sau prezent.



Pen'n paper sau point'n click?
Omagiu adus originilor.

manda s-o faceți doar și pentru că e un adventure solid.

Porțiunea lui Geron și Nuri e mai curând statică și expozitivă, puzzle-urile fiind mai rare și mai banale, iar explicațiile contextuale mai dense. Scenele vizitate sunt într-o bună măsură reciclate din predecesor, fără să fie semnificativ alterate: pe ici, pe colo se disting semnele unor degradări arhitecturale, iar câteva personaje mai vechi și-au schimbat locul unde își fac veacul, dar atât. Cum CoS a apărut de-abia acum un an, nu e cazul unor accese de melancolie, astfel încât această bucată de joc e considerabil mai puțin entuziasmantă.

A doua ramificație narativă constă în expunerea pe larg a ghicitorii: Geron visează și, într-un fel, influențează destinul unei tinere prințese, Sadja, care trăise cu sute de ani în urmă. Într-o goană aproape patologică după glorie și recunoaștere, creatura de sânge nobil se precipită în căutarea unor artefacte ezoterice, se înhaltează cu tot felul de personaje dubioase, își periclită viața în cele mai nebunești întreprinderi eroice. Ei bine, aici am regăsit excelentul gust pentru aventură pe care-l dădusem în repetate rânduri și în CoS. Locațiile sunt exotice și pline de un mister greu, varind de la munții îngroșiți sub crivăți până la hecatombele arzând de focul demonilor, de la pădurile de conifere mustind de ceață înșelătoare până la straturile adânci ale unor jungle tropicale.

Capitolele Sadjei sunt un festin de atmosferă, într-un cert contrast, nu foarte flatant, cu momentele mai reci și mai burgheze ale lui Geron. Nu sunt ignorant în privința unei tehnici esențiale în construirea poveștii – contrapunctul –, dar în Memoria, ca și în alte producții marca Daedalic, acesta nu ordonează corect acumulările și descătușările de tensiune, nu cade la timp, se scufundă în derizoriu și banal. Te simți ca într-un montage russe nu foarte fin calibrat, în care timpii morți dintre

Miele puncte strălucitoare reprezintă obiectele care pot fi examinate într-o scenă. Destul de impresionant, chit că exemplul meu e intenționat unul dintre cele mai generoase.

cele mai incitante vărfuri sunt prea plictisitori și lungi. Cum spuneam, e un păcat mai vechi, al cărui spectru enervant n-a fost evitat nici de data aceasta și care lasă senzația unei experiențe neuniforme, inegale și inestetice jucătorului ceva mai mofuros.

Picătura de geniu

De fapt, prima întâlnire cu Sadja este una dintre cele mai bine executate introduceri a unui personaj din câte mi-au fost date să văd în genul adventure. În primul rând, luați în considerare peisajul monumental și sinistru al unui mormânt mogol, statuile grandilocvente de inspirație asiatică ce par să te zdrobească, un aer împădit și rău-vestitor – tușe de atmosferă bine cân-

tărite și atent introduse în ansamblul grafico-auditiv al jocului. Mai apoi, urmează o mică reverență către rădăcinile universului The Dark Eye: te pomeniți în mijlocul unui grup de eroi scoborâți în hăul acela, după lupte infernale, ca să recupereze un artefact prețios.

Subtil, centrul de greutate se deplasează dinspre colaborarea colectivă, tipic rpg-istică (Sadja, învățată, este însoțită de un mag, un luptător și o iscoadă), înspre rezolvarea solitară a enigmatelor specifică point'n click – o veritabilă diferențiere simbolică între cele două genuri, o punere în act genială a tranziției de la unul la altul. Adăugați și tipul relativ insolit de puzzle-uri, calitatea neașteptată a umorului hătru, ușoara stare de îngoașă și misterul secretat abundenț și veți obține cea mai reușită și mai memorabilă secvență din istoria Daedalic. Bravo!

Interferențe

Memoria e mai ambițioasă decât CoS în privința simbolismului și a implicațiilor filosofice pe care le tatonează. Noțiunile de memorie individuală și colectivă, de falmă (înțelegându-se ca recunoaștere istorică) și de modificare activă a istoriei ca reînscrisere a faptelor trecutului, toate se înșiră în vag în discursul jocului. De la un moment încoace, aceste subiecte, succint atinse și până atunci, se evaporă în spatele explicațiilor factuale ale intrigii fantastice: primează, deci, coerența și logica întâmplărilor în



Scenă rurală în Andergast.

Camere de cămin renovate.

Nu-i greu sa te apuce tremuraturul cu-aşa frumuseţe pe monitor.

dauna teoretizării de orice fel sau a unei dimensiuni filozofice mai generoase.

Pe de o parte, e de înţeles că Daedalic n-a vrut să îndepărteze publicul juvenil sau cel neinteresat de asemenea "preţiozităţi"; pe de altă parte, mi-aş fi dorit mai multă consistenţă intelectuală pentru un jucător matur, care vede dincolo de purul divertisment. Rămâne, bineînţeles, o iniţiativă care merită notată şi lăudată, chiar dacă e dusă la capăt doar pe jumătate, ca şi cum ambiţiile mai înalte au fost reţezate de-un departament de vânzări ceva mai clinic.

Totuşi, aceste idei sunt prezente, chiar dacă pentru scurt timp, în inima jocului. Cu puţină atenţie şi cu un moderat efort de analiză, pot fi depistate (chiar retrospectiv) analogii, metafore, simboluri şi concepte care schitează precar o imagine a Memoriei şi Timpului. E interesant, de exemplu, cum unul dintre personajele care gravitează în jurul lui Geron (Bryda) priveşte înspre trecut; şi cum este, de fapt, acest trecut atunci când avem ocazia să-l trăim prin intermediul Sadjei. E interesant cum destinele lor se întâlnesc în acelaşi relativism istoric. E interesant cum Uiltarea figurează decisiv în istoriile personale ale fiecărui personaj important. E interesant cum Scrierea alterează istoria. Sunt multe observaţii interesante de făcut în Memoria, iar tonul mai copilăresc al jocului le camuflează sau le modulează prea mult uneori. Unele dintre ele par a fi fost direct părăsite, avortate chiar de către producător. Dar, pentru câteva momente, ele ne apar; iar nu târziu după aceea, se instalează jungliul dureros, această formă sclerotizată a fiorului ce-a dispărut prea repede. Nu e suficient, dar e ceva.

Ca orice titlu Daedalic, explicaţiile de final devin un pic prea alambicate şi stufoase (vânzătorii de para-

Mini-game-ul trimeriei de viziuni miraculoase.

doxuri temporale şi de iepuri scoşi din joben vor avea de lucru) pentru gustul celor care preferă să descopere lucrurile efectiv jucându-se, şi mai puţin prin secvenţe cinematisice şi dialoguri lungi – dar asta e un alt defect profesional al producătorului cu care am început să mă obîgnulesc.

În concluzie, substanţa epică a Memoriei e o afacere între lumini şi umbre. Sunt convingi că generaţiile mai tinere vor trece neobservate cele câteva trageri de păr şi ocazionale căderi de tensiune narativă, dar nici veteranii nu vor avea doar motive de bombănăle. La fel ca şi în cazul CoS, atmosfera şi

povestea reuşesc într-un final să atingă corăz sensibile – puternic impulsionate şi de grafică – care te fac să-ţi continui joaca în ciuda câtorva imperfecţiuni evidente.

O, ce veste gameplayată!

Acum că am clasat capitolele povestei, absolut pivotal în şarmul cu care se laudă Memoria, e timpul să ne îndreptăm atenţia şi către gameplay puţin. CoS a fost un titlu cât se poate de tradiţional în această privinţă: aveai un fond bogat de puzzle-uri la dispoziţie, soluţionabile prin cercetarea atentă a decorurilor şi combinarea obiectelor de inventar. M-am bucurat la vremea respectivă de o asemenea abordare, cum nu mai arusesem parte de un point'n click aşezat şi molcom de ceva vreme. De-a lungul lansărilor succesive, mi-am dat seama că există un fond comun de mecanici pe care Daedalic le foloseşte cu mici variaţii în cam toate jocurile lor, ceea ce s-a dovedit până la urmă a-mi provoca o saţietate destul de enervantă.

În Memoria, s-a mai schimbat foaia, senzaţia generală fiind că s-a încercat o diversificare cu orice preţ a tipurilor de provocări. Din nou, nu e vorba de inovaţie, ci de împrumut din alte surse primare; dar esenţialul rămâne – gameplay-ul e mult mai variat şi mai puţin şablonat, deşi puzzle-urile clasice Daedalic nu au dispărut de tot (am folosit cuţitul de mi s-a acrit). Vom da la un moment dat peste un labirint în care va trebui să ne orientăm, să ne lăşăm indicii şi să ne

Observaţi sudanezul
imposibil din stanga.

Și surprizele nu se opresc aici, dar mă opresc eu, spunând că avem de-a face cu cel mai felurit și mai dinamic sistem pe care Daedalic a reușit să-l implementeze până acum. Singura obiecție ar fi că "pixel-hunting"-ul e uneori chiar mai exagerat decât în CoS, de parcă desig-

neri s-ar fi întrecut copilărește în a ascunde cât mai sadic obiectele necesare. Problema nu e și stringența (apăsarea "pace"-ului demască interacțiunile posibile), dar aruncă o ușoară umbră peste planificarea și ritmarea gameplay-ului, altfel bune spre foarte bune. Echilibrul găsit în Memoria e chiar la țanc în această privință, așa că sper că producătorul nu va interpreta recenzile favorabile ca o încurajare de a exagera stupid și a plasa neconținut pe această carte. Deși metodic, celor de la Daedalic pare să le lipsească această sensibilitate uneori.

În schimb, grafica începe să cam scârție. Nu mă înțelegeți greșit, fundalurile sunt în continuare absolut demențiale desenate și contribuie galoane la atmosfera generală – fiind, după părerea mea, unul dintre elementele

O bibliotecă în care cărțile dansează
M-am auzit, BCU?
Aaa, domnu' Kubrick?!

El bine, fără să reprezinte acel salt decisiv în stratosferă, combinația de elemente deja familiare cu încercările de a forța Noul, mai timidă sau mai apăsate, face din Memoria una dintre cele mai agreabile experiențe propuse de Daedalic. E foarte posibil ca CoS să fie reprezentat o experiență mai unitară, fiindcă acolo povestea se desfășoară pe un singur plan, cu țeluri mai bine definite, mai în dulcele stil clasic. La o primă vedere, Memoria pare mai puțin încheag, mai dezordonat, dar și direcțiile poveștii sunt mai interesante intelectual și cu măcar o treaptă speculativă deasupra melodramei dintre Geron și Nuri, asta că să nu mai amintesc de gameplay-ul mai îndrăgnet și mai divers. Ține până la urmă și de gusturi, iar unii fani Daedalic ar putea opina că se s-a câștigat pe de o parte s-a scurs pe nesimțite pe o alta. Mie însă, îmi surâde nespus că s-au hotărât finalmente să-și asume riscuri; văd în aceasta o tentativă concretă de progres, după o perioadă de staționare. **► Radu Sorop**

chela ale ridicării și descurpa mediei.
Dar animațiile sunt destul de rudimentare, iar figurile personajelor în timpul prim-planurilor, începute și sărăcăcioase. Când viți după un *Flavien*, care-ți bucură retina cu mișcări fluide, naturale, corect coregrafiate anatomic-mecanic, diferența devine destul de vizibilă. *No* să-l depunctez pentru asta, dar observoți mărta făcută: engine-ul începe să-și arate vârfurile, iar pentru proiectele viitoare e nevoie de născăla îmbunătățiri. Probabil că n-și adăuneți muzică, dar așa generică și timidă, își reține și ea micul prios întregului. Mi s-a năzădit că interpretarea vocală s-a sărăcit și însoțită oleacă (aș remarcă personajul *Tolga*ului), desu nu e încă exact


- ▶ fundaturi atmosferice, sugestii ideatice interesante
- ▶ momente variabile de aventura
- ▶ gameplay mai variat decât norma
- ▶ porțiunea "urgică" a lui Geron
- ▶ animațiile anchihozante
- ▶ desfășurare inegală, ca tensiune, forță și imaginație

18 - ieri - A zburat din nou către I-a pilaon Chains of Satinwood în stramba din nas alid; în schimb, cei ce nu l-au agreat s-ar putea să fie plăcut surprinși de data asta. Cine n-ai-a încercat, poate pune mâna acum pe probabil cel mai solid pachet de fantasy adventure de pe piață. E încă în stadiu de mijloc, dar semnele de promisiune ne spun că în manifestări mai sunt de așteptat.

87

CERINTE MINIME

[illegible]



PAPERS, PLEASE

Actele la control!

„Felicitări. Numele tău a fost ales la extragerea din oțombire a loteriei locurilor de muncă. Relaxează-te și a familiei tale se va face în cel mai scurt timp, într-unul din apartamentele de clasă B ale orașului de graniță Grestinul de Est. Pentru a începe munca, prezentați-vă de urgență la vama Grestin.”

Anul acesta nu cred că va mai exista un alt joc care să mă surprindă și să dea cu mine de pă-mânt așa cum a făcut-o PP. De la muzica și sunetele comunist-patriotic-demențiale, la grafica care te lasă cu gura căscată. Nu că jocul de nici 50 de MB ar avea cine știe ce texturi HD. Ba din contră, e chiar zgârcit și retro. Aici însă grafica voit sărăcăcioasă îți va aprinde imaginația și-i va da foc. Aș putea-o compara cu cea a desenelor japoneze mai simple, dar care transmit mesaje foarte puternice fără probleme, tocmai pentru că mintea noastră umple golurile și se agapă, în lipsă de altceva, de

acel rid, de aceea grimasă, de părul ciufulit, de halna puturoasă. Orice element este amplificat pentru că nu ești bombardat cu alte mii. Aici PP excelează. Mici detalii, atât grafice, cât și psihologice, îți vor da de gândit cum nu a reușit să o facă până acum niciun alt joc.

În PP ești polițist de frontieră, mai precis, cel care verifică documentele și dă cu OK-ul sau cu Niet-ul. Măndru cetățean al statului Arstotzka, repartizat la noul punct de frontieră deschis în urma unui tratat de pace ce a pus capăt unui război de 6 ani. Orașul a fost împărțit în două de statele până nu de mult inamice, iar misiunea ta



este să decizi cine intră și cine nu. Inițial, granița este deschisă, dar, așa cum experiența bine ne-a învățat, complicațiile nu încetează să apară. Încet, încet, ajungi să verifici din ce în ce mai multe acte. Pașapoarte, vize, permise de muncă și așa mai departe. Și va trebui să o faci cât mai repede, fiindcă ești plătit la cotă, în funcție de câți oameni trec sau nu granița. Pe de altă parte, dacă te lași păcălit, vei fi faultat.

Puterea jocului nu stă însă în munca de birou.

Adică da, puzzle-urile sunt deosebite și se schimbă de la o zi la alta, după cum li se năzare ălora de la ministru. Acum nu mai pot intra cetățenii statului X, acum trebuie să-i percheziționezi pe cei din Y, acum schimbă tipul de documente necesare și așa mai departe. Nu, puterea jocului stă în situațiile incredibile în care ești pus. Mă abțin cu greu să nu le povestesc. Ufff! Dau doar câteva exemple întru deschiderea apetitului. După câteva zile de muncă, realizezi că meticulozitatea o să te bage în mormânt, căci dacă nu prelucrezi suficient, nu o să ai bani de între-



BE AWARE

SEDITIONOUS READING
MATERIAL HAS BEEN FOUND
AT THIS CHECKPOINT

ANY MATERIAL
RELATING TO THE
TERRORIST GROUP
'EZIC' IS CONTRABAND

REPORT ALL SUSPICIOUS
BEHAVIOUR TO A BORDER
GUARD OR MOI AGENT

IF YOU FAIL TO DO SO YOU WILL
BE DETAINED

GLOBE TO ARSTOTZKA



MINISTRY OF INFORMATION

înere, de mâncare, pentru căldură sau ce o mai veni. Începi să o iei pe scurtătură. Începi să „urâști” guvernul cu toate schimbările și reglementările lui, poți ajunge să-l urâști chiar și pe cel care vin cu multe acte, pentru că înseamnă pierdere de timp și bani. Începi să fad greșeli. Iar din greșeli înveți. Experiența te va ajuta enorm, pentru că în timp nu va mai trebui să deschizi cărțile să verifici și-ai, orase și ștampile. Vei învăța să recunoști documentele originale, vei învăța unde să te uiți pentru a descoperi inconsistențe și așa mai departe. Cu toate acestea, parcă mereu te duci în minus. Ceva trebuie făcut. Familia-ți suferă de foame sau de frig. Copilul și se îmbolnăvește. Corupția încearcă să-și facă loc la punctul de control. Și ce alegi?

Pe lângă deciziile pe care le iei pe termen lung, există însă și situații de moment care te încearcă la fel de tare... Spre exemplu, un domn în vârstă vine la ghișeu cu toate actele în regulă și spune: „Sunt incredibil de fericit, după atâția ani am reușit să scăpăm de tiranie

și să trecem granița la voi în țară. Soția mea urmează după mine, al gișă te rog și de ea.” Bineînțeles (deși aici jocul te poate surprinde oricând), soția nu va avea actele în regulă. Și parcă știe, parcă vezi în ochii ei. Cu toate acestea, spune: „A trecut soțul meu? A reușit, nu?” Și ce faci? O lași să treacă sau nu? P.P. este un experiment psihologic în care vei descoperi gânduri și reacții pe care nu știai că le aveți. În plus, situația de mai sus este una simplistă. Sunt altele care au puterea de a schimba viitorul întregii țări, multe titluri ale ziarului pe care li citești în fiecare dimineață în drum spre muncă fiind influențate de deciziile tale anterioare. P.P. lovește eficient mai ales în cei care au prinși și un pic (sau mai mult) de comunism și își aduc aminte ce înseamnă. Realizează cum funcționau punctele de graniță. Au auzit poveștile. În mare, știu și cum ce trebuia să faci pentru a le trece. Cunoșc regimul și felul în care reacționa.

Jocul vine cu nu mai puțin de 20 de sfârșituri diferite. Majoritatea pline de durere și eșecuri. Dar asta con-

tează prea puțin, pentru că de fiecare dată vei încerca altceva și mereu vei fi surprins de realismul cu care jocul te plesnește. Parcă nici nu ești supărat când guvernul îți la casa. Știai că așa se va întâmpla, dar trebuia făcut. Nu am crezut niciodată că o să pun atâta pasivitate în munca de birou. Nu am crezut niciodată că o să pot să empatizez cu „vameșii”. Foarte rar mi se întâmplă să pun un joc pe pauză pentru a gândi. Nu la ce am făcut pentru a trece mai departe, ci la situațiile prin care am trecut sau la deciziile pe care totmai le-am luat sau pe care trebuia să le iau.

Minusuri? Dacă e rețut imediat și consistent, începând până ajungi să iei alte decizii, poate deveni plictisitor. Apoi, unii ar putea spune și că este un pic prea scump pentru ce oferă. Pe mine însă m-a lovit tare. Stai la birou, pui ștampile și privești pe geam, dar cu toate acestea jocul reușește să fie și violent, și plin de umor, și dramă, și thriller. Și action, și adventure. Biografie și poveste. Ironie, inteligent, distopic. Glorie cu? Glorie Arstotzka! **ncv**

VERDICT LEVEL



- un meșteșug, variată și profundă
- încredere în sistemul de evaluare a jocurilor
- povestea și biografia, în special contribuția lui Andy Serkis
- elemente de game design de calitate
- partea tehnică, la pământ
- nu are nimic altă mând de joc în afara de campanie

PE SCURT

Un joc bun în termeni de calitate... Său, după cum le place entuziaștilor să se exprime, „e Bravoo, dar nu prea...”

Gen: ... Produsător: ... Distribuitor: ...

Obțineți: ON-LINE

CERINTE MINIME

Comandă

9

GTA IV + Episodes From Liberty City



Grafica din GTA IV modificată depășește oricând versiunea de consolă, în schimbul cerințelor de sistem ridicate.

ICEEnhancer 2.1 Final

Findcă trecem printr-o epidemie de febră Grand Theft Auto, am simțit necesitatea resuscitării unei rubrici clasice, pentru a putea împărtăși cu voi două dintre cele mai interesante moduri gratuite, ambele destinate transformării celui de-al IV-lea GTA, alături de expansiunea stand-alone Episodes From Liberty City. ICEEnhancer 2.1 Final este o con-

versie grafică creată de talentatul Hayssam Keilany (aka Ice La Glace) și aduce o schimbare radicală a calității vizuale, prin adăugarea unor efecte spectaculoase de iluminare și filtrare a texturilor. Dacă nu mai aveți răbdare până când Los Santos poposește pe PC, Liberty City rămâne alternativa perfectă, în special după instalarea acestui mod delicios. Ținând cont de eye candy-ul ce trebuie absorbit prin pupile din imaginea alăturată, ICEEnhancer poate fi apreciat

la justa lui valoare doar atunci când este admirat în mișcare. Cei curioși își pot satisface interesul urmând link-ul <http://youtube.be/FGKcsWvYta>, pentru o demonstrație video. Cât despre mod, kitul se găsește la adresa <http://icelaglace.com/download/>. Instalarea nu este atât de dificilă pe cât pare; puțină atenție la instrucțiunile oferite vă duce departe. Grijă însă la varianta jocului prezentă pe HDD și la cea cerută de mod!

GTA V Style Char Switch

Una dintre schimbările radicale introduse odată cu Grand Theft Auto V a fost trecerea de la un singur personaj principal la trei, fiecare cu povești, voci, abilități și trăsături de caracter diferite. Pe deasupra, jocul permite saltul de la un personaj la altul în timp real, cei doi indivizi lăsați în grija calculatorului având un program propriu uneori de-a dreptul ciudat, dacă mă gândesc la Trevor... În orice caz, comunitatea de modderi a fost receptivă la idee, așa că GTA IV EFLC a primit destul de repede o conversie care permite saltul de la Niko la Johnny Kleibitz sau Luis Lopez. Deși se află momentan într-un stadiu rudimentar, modul funcționează bine în alături de EFLC. Personajele controlate de computer au o ruti-



Niko, Johnny K și Luis vs. Michael, Franklin și Trevor.

nă zilnică, se deplasează prin oraș și încearcă să scape de poliție atunci când comit o infracțiune, urmând exemplul mecanicii de joc din GTA V. Totuși, varianta curentă suferă din cauza unor buguri deranjante, ceea ce recomandă un back-up complet al datelor jocului înainte de instalare. Cea mai recentă variantă (la momentul redactării articolului) se găsește la adresa <http://gtascripthing.blogspot.com.br/2013/07/gta-v-style-in-gta-iv.html> și necesită instalarea utilitatilor ScriptHook (<http://gtascripthing.blogspot.ro/2013/07/tut-scripthook-installation-gta-iv.html>) pentru a funcționa corect. Multe detalii privind rularea acestui mod se pot găsi în secțiunea de informații prezentă pe același site. Succes și distracție plăcută în Liberty City! ▶ **Aidan**



The Grinns Tale

www.kongregate.com/games/nexontg/the-grinns-tale

Virusul Facebook și puțin din cel free to play pot fi regăsite și în Povestea Grinnilor și, din păcate, aici au reușit să-și înfigă colții mult mai adânc. Jocul vine cubară de energie, camuflată în resurse ce trebuie create. În plus, totul e de cumpărat, ba chiar îți se împing cele trebuincioase în față, ceea ce e de prost gust. Doar pentru aceste păcate și ar fi trebuit excomunicat. Ceva m-a ținut însă acolo. Sub aceste defecte am descoperit un joc complex și delicios. Un mix între un city builder și un RPG pe ture în timp real(!?), plin de umor. Joaca se desfășoară pe două planuri. În oraș, unde mai pul de o mină pentru fier, o brutărie pentru mâncare, o ghillă pentru ce tip de erou ai nevoie – aventurier, cleric, arcaș – și așa mai departe. După care, dacă te simți pregătit, pleci în explorare. Lângă sat, ca din întâmplare, un turn fără cap, nu, pe bune, dacă scroll-ezi, nu-l ajungi la sfârșit, așteaptă să-l eliberezi de monstruleți. Fiecare erou și inamic are propriile viteze de atac, iar până la execuție, poți schimba ordinele, hrăni sau vindeca trupele, schimba combatanții între ei și așa mai departe. Lupta e oarecum pe ture, dar își păstrează în același timp și dinamismul – deciziile trebuie luate rapid, fiindcă nu poți fi pusă pe pauză. Deciziile care devin din ce în ce mai interesante cu cât tipul eroilor și abilitățile lor se diversifică. Toate bune și frumoase, chiar foarte frumoase, dar ce m-a convins să-i dau un loc în revistă a fost faptul că, în scurt timp, am realizat că, dacă sunt cumpărat, resursele sunt suficiente pentru o joacă lină. În plus, în lipsa ta „uzinele” produc în continuare și mai mereu le vei găsi pline la încălzire. Bun!



The Space Game

old.casualcollective.com/#games/The_Space_Game

Sunt puține jocurile de care-mi aduc aminte cu nostalgie. Pe care din când în când vreau să le reinstalez și să le relax. Să fac mai bine, să-mi dau timp să le absorb. Homeworld 2 este unul dintre ele. Timp... am descoperit că nu o să am niciodată. Sau mai știți? The Space Game a venit să reaprindă amintiri plăcute. Tu, simplu miner al unor grupuri de asteroizi, încerci să susții energetic întreaga structură ce devine din ce în ce mai complexă. De la generatoare, la lansatoare de rachete. De la acumulatori, la lasere. Dintre care unele foarte mari consumatoare de energie. Din acest punct de vedere, TSG îmi aduce aminte și de EVE, unde trebuie să alegi foarte atent între rachete, plumbi, arme cu puls și lasere, fiecare cu avantajele și dezavantajele lor. Aici alegi în funcție de ce nave folosești: pirajii care te tot încearcă. Ba cu roiri, ba cu nave scut, ba cu nave mumă. Sublineez și atenția la detalii și opțiunile extinse ale jocului. De la un tutorial complet și până la moduri de joc separate. Survival, minează cota etc. Una dintre cele mai bune strategii mici pe care le-am jucat.

Mystic Guardians

www.kongregate.com/games/DJArts/mystic-guardians

Kawaii! Cum luna aceasta cea mai importantă lansare e Pokemon X și Y, iar review-urile curg spunând că e ce așteptăm de ani, cred că e cât se poate de potrivit să prezentăm o alternativă celor care nu dețin un 3DS. Mystic Guardians imprimă cu eleganță elemente ale francizei monstruos de populare. Apropos, știți de unde-i vine numele? Monștri de buzunar – Pokemon. La fel ca și fratele mai mare, MG este un joc surprinzător de complex. Pe alocuri dificil, Intins, plin de culoare. Suferă un pic datorită microbului numit Facebook – invită-ți prietenii să te ajute să deschizi cuțarul, dă-te mare cu toate prostiile posibile, cumpără-ți o viață mai ușoară. Cunoașteți tipicul – molla. Din fericire, jocul rămâne unul dintre cele bune, în sensul că toate aceste inconveniente contează prea puțin. Și poate fi terminat, ba chiar poți excela, fără să trebuiască să te lași imbolnavit. Vorbesi aici de singleplayer pentru că, în puținul timp pe care l-am avut, nu am putut antrena o echipă demnă de arenele multi. Ce am apucat să joc, însă, a dat o dependență groaznică. Bun!





DISCWORLD NOIR

În Ankh-Morpork plouă tot timpul

Întotdeauna când mi-a fost acceptat retro-ul (și îl solicit de fiecare dată!), a fost ultimul lucru pe care l-am scris. Nu știu dacă asta vine din faptul că îmi face probabil cea mai mare plăcere și încerc astfel să închei pe o notă înaltă contribuția mea lunară; sau poate e un fel de măsură de precauție, fiindcă această rubrică înseamnă o re-vizitare a unui titlu pe care îl știu destul de bine, pe când recenziile au nevoie de o evaluare critică la prima mână. Dar, de data aceasta, ordinea în care au fost scrise și predate articolele mi s-a părut de-a dreptul dictată de un destin hotărât să-mi dea o lecție. A fost întâia aventură-ului fantastic Memoria, apoi pachetul detectivistic The Raven. În sfârșit, Discworld Noir, inspirat de celebrul univers literar creat de Terry Pratchett.

La un moment dat, ncv îmi spunea că sunt un pic cam dur în acordarea notelor. M-am gândit și eu dacă nu cumva mă grăbesc să flagelez produsele actuale tocmai ca să mențin neatins piedestalul jocurilor tinereților noastre, deci, dacă nu sufăr de o nostalgie cronizată, în ultima fază. Mi s-a întâmplat să relau jocuri din trecut și care acum nu-mi mai spuneau nimic. Așa că m-am străduit să îmi educ o nouă "obiectivitate", potrivită pentru generațiile care n-au avut cum să încerce primele AOE-uri, primele NFS-uri sau un Thief chiar la vremea apariției lor. Pentru

ei, Memoria, de pildă, reprezintă primul point'n click, ori Dishonored, prima lor experiență stealth. Dar de notele mari tot cu greu mă apropiam; și-mi era ciudă pe prostesca mea încăpățănare romantică.

Mai parcurseam Discworld Noir o singură dată, la aproape doi ani de la lansarea din 1999, o afacere de altfel cam sordidă. Din cauza greutăților financiare și neînțelegerilor, a fost comercializat doar în Europa; versiunea pen-

tru Sega Dreamcast, deși terminată, n-a ajuns niciodată pe rafturile magazinelor; n-a existat niciun patch, fiindcă echipa producătoare s-a dezmembrat imediat; și tot așa. Pe atund aveam (dar pe cine mint? am și acum) o listă în care acordam note tuturor jocurilor pe care le duceam la bun sfârșit, alcătuiindu-mi tot felul de ierarhii și tabele comparative. Iar în acest turn de fildes al împătimitului, Noir primea aceeași apreciere ca un Grim Fandango sau



All we needed was a troll and a member of the undead and we could open an ethnic comedy on Broadway.

un The Last Express, pe care le rețin(eam) fundamentale. Grea moștenire! Una pe care nu eram sigur că jocul o mai poate ține în spate, după ce se așezase atât praf pe amintirile mele despre conținutul său propriu-zis.

Suneam ceva despre o potrivire a sorții. Ei, da, cam asta a reprezentat pentru mine să joc Discworld Noir după Memoria, respectiv The Raven, adventure-uri care, fără să le maschez carentele, au ieșit din ciurul și dărmul criticii mele (poate prea) binișor. Profitând că mai aveam despre Noir doar o impresie foarte vagă, un verdict acordat de un puștan exaltat și o actuală atitudine critică extremă pentru trecutul reacționar, mi-am putut da seama realist de diferența enormă între ce era și ce este. Spus foarte simplu: niciunul dintre adventure-urile actuale nu poate sta confortabil lângă acest "oldie" relativ obscur, trecut pe sub radarul popularității, realizat de o echipă modestă, notabilă doar pentru anterioarele și nu extraordinarele Discworld-uri, ca și pentru diverse portări.

Ce are Noir și nu au titlurile moderne, veți întreba. Greu de răspuns punctual. Sau, mai bine zis, chiar deloc greu. În afara graficii, unde diferențele spectaculoase sunt de înțeles, Noir este superior în TOT. Este exemplul clasic de generozitate flamboazantă, pe care produsele actuale nu mai reușesc s-o ofere nici în ruptul capului. Discworld Noir este precum o petrecere păgănă, orgiastică și mustind de sacrificii, la lumina lunii și a flăcărilor, pe lângă ceaiul cu biscuți din living al lumii civilizate care instalează Steam.

Nu nu mă refer prin asta neapărat la pasiunea care a fost investită în el; nimeni n-ar putea spune că în cadrul Daedalic nu lucrează oameni pasionați de adventure. Nu, e generos la modul la care simți că jocul palpită sub perdea de pixeli, că are un ritm și o măsură care îți intră-n sînge ca o mantră, că nu există clipă în care să simți că te-a părăsit halucinația de un deslăsat bun-gust care te-a cuprins. Dialogurile curg ca într-o carte bună, surprizele se rostogolesc una peste alta, iar atunci când îți spui "sunt deja mulțumit, probabil asta a fost", totul se întinde, nu ca o peltea zaharizată de la care ți se apleacă, ci ca un desert sofisticat la care descoperi că fiecare îmbucătură se desface în alte zeci de nuanțe, gusturi, senzații...

Probabil că am intrat prea mult într-o nebuloasă poetică. Dar e incredibil cum astfel de titluri mai vechi sfidează așteptările ordonate și cuminți. Suma părților lor nu e niciodată responsabilă pe de-a-ntregul de fascinația pe care o provoacă. Nu, m-am înșelat: nu e vorba de nostalgie

eretică, ci pur și simplu de amintirea unui timp în care puteai constata cum uneori întreaga cantitate e pasibilă de a fi calitate.

Se compară investigația din Noir, alonja ei mistică și ludică, rigoarea ei "hard-bolled", structura ei plenară și consistentă, traseele și interogațiile ei multiple cu ceea ce vedem în The Raven? Se compară fantastul din Discworld, permanenta lui repliere ironică, acidul lui expurgare a oricărei note patetice, neașteptatele lui salturi asociative, imaginația lui virilă cu Memoria? Se compară Moartea (Umană și Șoricească) din vechiul adventure cu Toliagul din mai noul Memoria? Și nu e vorba de o diferență de calitate între universuri ficționale – Discworld și The Dark Eye –, ci de felul în care îți însușești și transpui un personaj.

Ajunge o privire că să faci diferența. Cât merită Discworld Noir dacă The Raven și Memoria se învârt în jurul unui 8? Ar fi cazul ca acestei confrumări euforice a excelenței trecutului să-i urmeze o analiză obiectivă și complexă. Pentru că, odată ce l-am terminat a doua oară, la o altă vârstă și cu o altă experiență gameristică în spate, pot spune în liniște că Discworld

Why sir believes that asking me again will yield any different answer is beyond my comprehension and must therefore be a sign of the staggering intellectual advantage that sir possesses over such a humble retainer.

We can probably eliminate the Heroic Decapitated War Veteran's Vault and the Thor-imbowed Pet Vault.

The river Ankh - probably the only river in the universe on which you could chalk the outline of a corpse.

Noir e pe picior de egalitate cu monștrii sacri ai genului. Cum însă spațiul nu mi-ar permite, m-am gândit să vă prezint în mod ilustrativ câte un element care ține de conceptul, altul de spiritul și ultimul de mecanica jocului.

O dualitate neașteptată

În primul rând, e incredibil cum reușește acest joc să fie și Discworld, și Noir în același timp. Cărțile pentru care e atât de faimos Pratchett sunt umoristice, parodiind în mod predominant scrierile fantastice tradiționale, dar și alte sub-genuri ale literaturii populare. Cu toții știm cu ce se mănâncă noir-ul - în ciuda schemelor sale destul de rigide, o înclină spre auto-fetizizare și a unui marcat ton teatral, acțiunea se la în serios cu totul. Ei bine, jocul de față reușește să împletească satira cât se poate de evidentă (replicile spumoase și numele personajelor abundă de persiflări), iar tropii genului sunt luați la întâmplare (câte unul) cu un mister cât se poate de noir-veridic și captivant. Ajungi astfel în situația ciudată de a fi înmersat într-o lume auto-ironică fără să fi în postura jucătorului inteligent, care demască și râde împreună cu producătorul de abjecția din fața lui.

E un sentiment foarte ciudat și greu describit. Dar această îmbinare de haz și seriozitate este una dintre cele mai ingenioase pe care le-am întâlnit vreodată, trezind ambele instincte în mine: pufneam în râs cât se poate de natural în mijlocul unei investigații pe care o abordam altfel cu toată răvnă și atenția celui care încearcă să deslușească un mister care îl preocupă. Personajele sunt în același timp niște caricaturi, exemple îngroșate ale locurilor comune, ironii la adresa stereotipurilor, cât și actori perfect înzestrați în rolul pe care-l au în scenariul solemn al urmăririi unui ucigaș sau expunerii unei conspirații. M-am hohotit la fel de copios, dacă nu mai, ca la Monkey Island; și am fost la fel de implicat și de sobru ca în Post Mortem. Ambele în interiorul aceluiași cadru, iar asta nu pe rând, ci concomitent. Aș zice că e o reușită unică.

Ce ne-am mai răs

Unul din atuurile forte ale lui Noir este umorul sec. Mărturisesc că îndrăgesc seria Monkey Island, care e la rândul ei o minunată pastilă de comic și de aventură. Dar nu știu dacă în vreunul dintre ele am râs atât de des și cu poftă precum în acest joc. Nu vă imaginați că replicile



din Discworld sunt culmea umoristicii mondiale; ba chiar, unele sunt previzibile, altele recitate, câteva trăsesc a birt. Însă câteva dintre ele provoacă infailibil și instantaneu un puseu de voie-bună atât de sănătos, încât orice urmează nu va face decât să întărească și alimenteze hazul, într-o descărcare de energii colosale. Ajută foarte mult și faptul că niciodată ștacheta nu coboară sub un anumit nivel, auto-impus, iar textele care n-ar fi neapărat spirituale prin ele însele sunt ajutate de interpretarea vocală, de muzica și atmosfera generală, de un întreg spirit al jocului care permează și dă o valoare adăugată fiecărei particule din stoffa sa.

În plus, umorul care răzbate e o idee mai puțin infantilă decât cel de găsit în aventurile lui Lucas Arts, un fel de stand-by în materie. Iar asta e lăraș puțin ciudat, fiindcă, luate la bani mărunți, poantele și detunările hazului nu par mai puțin copilărești sau nevinovate decât calmabururile și naivitățile unui Guybrush. Numai că acel spirit predominant de care vorbim e unul mai matur, ca și cum lumea vine de la adult și se îndreaptă către un re-

ceptor similar, cu toate că face apel la o disponibilitate mai scăzută. E o diferență foarte fină, dar totuși sesizabilă, exact cum adulții care "se coboară la mintea copiilor" nu vor fi niciodată complet copii, o urmă de maturitate subzistând tot timpul în ei, oricât de mult "se vor prosti". În cazul seriei digitale Discworld, drumul parcurs pare să fi fost invers decât cel al seriei Monkey Island, a cărei perioadă Ron Gilbert era mai sumbră și mai "serioasă" decât continuările (364), orientate spre un public mai tânăr; în schimb, Noir vine în urma Discworld 1&2, mai hazoase și mai colorate, și la propriu, și la figurat.

Un alt aspect semnificativ care ține de umor este abundența parodiei cu țintă cinematografică. Încrângătura detectivistă și amoroasă este construită aproape exclusiv pe structuri preluate direct din filmele clasice ale genului, care se combină și se întrepătrund splendid într-o rețea densă de referințe. În ultimă instanță, acest Discworld e ca o imensă sinteză sau parafrază la corpusul elementar de pelicule noir. O face într-un mod jucăuș, bineînțeles, dar și profund, deoarece senzația de "avansare în poveste" este una dintre cele mai logice, bine încheiate și amănunțit controlate pe care le-am întâlnit într-un adventure. Ce îmi arată asta? Că producătorul a înțeles organice toate importurile, a internalizat și prelucrat informația preluată din alte surse, deci nu a copiat fără minte sau doar de dragul unui ridicol leftein.

Toate cele de mai sus sunt, într-o bună măsură, rezultatul implicării lui Pratchett în procesul de producție-

și calitatea textelor, dar și unitatea formală au beneficiat de aportul nemijlocit al artistului Discworld. Însă foarte mult merit revine și echipei – pentru că Noir își apare drept fructul rotund și copt al unor profesioniști talentați care au construit conștient opera lor cea mai de seamă, ultima lor operă. Ce păcat de indiferența generală în care s-a zăbătut încă de atunci!

Carnețelul cu notițe

Mi-ar plăcea să fiu original și să vă descriu o mecanică de gameplay pe care nimeni altcineva n-a sesizat-o în elogiile adresate jocului de față. Dar adevărul este că unitatea mecanică semnificativă despre care se poate vorbi este sistemul de notițe/indicii/cuvinte-cheie pe care Lewton, hătrul nostru protagonist, le scrijelește cu penița în ceea ce pare mai degrabă un ceaslov decât un carnețel. Există și puzzle-uri, nu vă speriați, dar principalul instrument este acest sistem, care centralizează și esențializează multiplele discuții pe care le vei întreține cu diverși. Nu sunt foarte încântat de cum a decurs simplificarea interogațiilor în jocurile care fac astăzi uz de ea. The Raven arată foarte primitiv și de-a dreptul debil în comparație cu Discworld. Ce este aici diferit în bine?

Da, sistemul necesită puțină acomodare (nu vă gândiți la mai mult de 10-15 minute), dar nu este complicat de folosit mai departe. Practic, ai mai multe categorii principale – Cazuri, Crime, Persoane, Diverse – sub care intră alte categorii secundare sub formă de arbore. La Cazuri, de exemplu, vor fi listate toate cazurile pe care le vei prelua ca detectiv sau în care te vei găsi implicat tamesam. Fiecare caz cuprinde elementele specifice, cum ar fi identitatea victimei, corpul delict, circumstanțele etc., care vor fi înscrise pe măsură ce le descoperi. Fiecare domeniu principal (folder) e accesibil prin dubliclic, în timp ce elementele normale vor fi disponibile cu un singur clic. În discuțiile tale poți selecta oricare dintre aceste

Detritus was the troll many people in Ankh-Morpork thought of when they heard the word 'troll', bringing back as it does vague memories of sudden concussion and extreme pain.

I'd found Leonard de Quirm.

elemente pentru a-l chestiona pe interlocutor în respectiva privință.

Ce ridică totuși deasupra unei simple muni mecanice este că uneori trebuie să te folosești de o anumită ordine a întrebărilor pentru a ajunge la rezultatul dorit; le poți folosi inclusiv în in-

teracțiunea ta cu mediul înconjurător, ceea ce duce la deducții logice și înscriserea de noi elemente: cele a căror utilitate ai epulzat-o apar măzgălite, ceea ce dă un sentiment palpabil de progres; toată această re-vedere și reflecție asupra notițelor împrumută un aer incredibil de veridic investigațiilor tale. Sigur, e o șmecherie, dar e o șmecherie care funcționează mai bine decât oricare alta din ultima vreme. Odată ce i-ai priceput mersul, sistemul îți va apărea în întreaga lui simplitate, însă impactul iluzionist se va menține: chiar ai impresia că tu faci munca de detectiv, că tu pul cap la cap indicile, că există o dinamică foarte reală a investigației, pe care tu o controlezi.

Ura și pe internet!

Unele dintre primele mele interacțiuni pe forumul revistei au fost legate de schimburi de jocuri. Era încă era dial-up. Îmi amintesc că de un Crăciun am trimis niște copii de Discworld Noir, pe care mi-i achiziționasem cu ocazia unei călătorii în Anglia, unui alt utilizator, care chibla de bucurie, virtual, desigur, că îl găsisse în sfârșit; nu-i mai rețin numele. Astăzi, posibilitățile de-a face rost de joc sunt mult mai numeroase, chit că exemplarele originale rămân o raritate. Oricum, ca să eliminăm orice nefericități alinierii de astre, să știți că încă îmi funcționează căsuța poștală. ► Radu Sorop

The gargoyle's name was Clerks' Gable and he had witnessed what had happened on the roof with me and Maladite.

Defender of the Crown

© 1989 CONVERSION

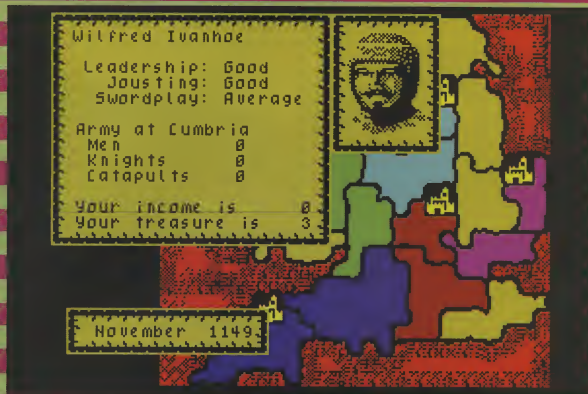


THE CAT

Program: Defender of the Crown

L-am întâlnit pe una dintre clasicele „compilații” pirat comercializate făcîs legea copyright-ului aveau să apară ceva mai târziu la noi) de buticul fantomă Mima din Braşov, o prăvălie incredibil de suspectă şi paranormală, nu cu mult diferită de dughenele oculte şi mobile ale făuritorilor de arme din romanele lui Van Vogt. N-avea un program fix şi rareori se întâmpla să îl găsesc deschis când aveam bani pentru o casetă cu jocuri (o bună bucată de vreme am bănuir că patronul şi părinţii mei au o înţelegere secretă, dar ce nu ştiau ei era că banii oricum i-aş fi prăpădit pe gumă cu surprize). Privind înapoi, cred că nu m-aş fi mirat absolut deloc dacă, într-o zi în care aş fi dispus de fonduri pentru patru casete cu jocuri, aş fi găsit în locul magazinului o poartă către o altă dimensiune, o singularitate cuantică verzuie străjuită de trei statui impunătoare cu Sfântul Gheorghe ucigând balaurul necredinţei, cu balaurul necredinţei omorîndu-l pe Sfântul Gheorghe, respectiv cu balaurul, necredinţa şi Sfântul Gheorghe poştind o carpată la umbra unui baobab acclimatizat în liniştitul parc dendrologic din Buzău, tulburat din când în când doar de tipetele ascuţite ale păsărilor paradisului aflate în căutarea parteneriei de viaţă. Ce nu ştiam eu în acele zile de tristă amintire pentru paşnicile drepturi de autor, e că Defender of the Crown era singurul joc din colecţia mea a cărei posesie, într-o ţară civilizată, nu mi-ar fi adus o amendă şi, eventual, câteva săptămâni la casa de corecţie pentru piratii software preadolescenţi. Să vă explic de ce. Originalul a fost produs de Cinemaware (răpuşi de faliment în 2000) pentru Amiga. Prin 1986, dacă mă ajută memoria. O serie de portări oficiale l-au urmat (inclusiv una pentru C84). Interesant este că versiunea pentru Z80, „inspirată” din hit-ul pentru Amiga, n-a fost „agăţată” de niciun publisher serios şi, drept urmare, a fost distribuită prin 1989 de maghiarii de la The Cat (creditaţi doar cu Defender of the Crown pe worldofspectrum), habar nu am cum. Nu ştiu cum a apărut el pe o casetă alături de mari oficialităţi smulse din bratele distribuitorului şi piratate brutal în repetate rânduri, dar mă bucur că ne-am întâlnit. Şi nu într-un moment oarecare, ci chiar într-o perioadă în care îl descoperisem pe Sir Walter Scott.

D BREAK - CONT repeats, 01



În Defender of the Crown, preluați mantia îmbălnătită a unui nobil saxon (dacă imi mai duc bine aminte, în versiunea pentru Spectrum puteți fi doar Sir Ivanhoe) și, alături de el, va trebui să pictați toată harta Angliei în culori saxonice. Precum majoritatea jocurilor produse de Cinemaware (sau din perioada de început a lui Sid Meier, vezi Pirates și Sword of the Samurai), Defender of the Crown este, în esență, o colecție interesantă de minijocuri. Cu iz medieval, Liantul este un boardgame "electronic" jucat pe o hartă a Angliei în care va trebui să recrutați mai mulți soldați decât a reușit să adune satana norman-dă în una sau mai multe țure și să-i trimiteți în vizită la vecini, la o miuță cu catapulte. Pe lângă războiul cifrelor, care are loc atunci când beți un ceai cu săbierii vecinului, apar minijocurile de care v-am pomenit mai deurme. River, una bucată turnir (care vă poate aduce și el teritorii noi dacă vă permiteți să pariați un comitat mititel), expediții de jaf în castelul vecinului (un sidescroller rudimentar cu background-uri absolut superbe, pentru acea platformă și acel an, desigur) și tradiționala salvare a fecioarei (a ananghie, ispravă deosebit de vitească în care sunteți asistat de însoși Robin Hood, printul hoților. Întotdeauna am avut o slăbiciune pentru jocurile "X in 1" bine închegate, care nu-ți dădeau impresia că butonezi X jocuri diferite, ci că participi la aventura vieții tale, iar Defender of the Crown m-a lovit exact unde trebuia. Nu cred că e nevoie să vă mai spun câte weekend-uri m-au mâncat saxonii (l-am butonat o dată în timpul săptămânii, dar au existat consecințe...) și nici cât de fericit am fost când am descoperit versiunea pentru DOS, iar, mai apoi, superbul Lords of the Realm. Întâiu: cu agricultura sa, cu diplomația sa și cu luptele sale în timp real pe care nu cred că le-aș fi apredat așa cum am făcut-o dacă nu aș fi trecut întâi prin Defender of the Crown...

O OK, O!

Gamdias Hermes

Un colos mecanic printre tastaturi

OPERTANT **Formosul** PRET **amend** **colos**

Dacă ați vizionat recent Pacific Rim sau ați urmărit filmele originale din seria Godzilla, ar trebui să fiți cât de cât familiarizați cu termenul "Kaiju". Originar din limba japoneză, Kaiju înseamnă literalmente "creatură ciudată" și este un cuvânt vehiculat foarte des de iubitorii culturii pop. Pentru mine, Kaiju desemna un monstru gigantic, un colos din altă dimensiune, o creatură fantastică și teribilă; Gamdias, pe de altă parte, era doar un alt brand obscur, un nume ce nu mi spunea prea multe prin simpla rezonanță. Situația s-a schimbat brusc atunci când am fost nevoit să cer ajutor pentru a scoate Gamdias Hermes din uriașă cutie neagră în care a sosit la test. Ulmit de dimensiunea și greutatea tastaturii mecanice, am hotărât de unul singur că produsul fabricantului taiwanez trebuie respectat și analizat cu atenția cuvenită unui veritabil Kaiju. Nu de alta, dar țin la viața mea.

Mare, grea și foarte supărată

Este suficientă o singură privire aruncată peste Hermes pentru a înțelege nivelul colosal al care a fost gândită de designerii și inginerii taiwanezi de la Gamdias (GAM = Gaming Art In Motion, DIAS = Zeus). Construită din plastic dur și metal, Hermes este o tastatură mecanică bazată pe switch-urile Cherry MX Blue, destinate de obicei dactilografiilor hardcore, nemulțumiți de performanțele unei tastaturi normale. Zgomotoase și cu un feedback tactil specific, contactele de tip Blue au necesitat întrebuințarea unui amortizor special din cauciuc, botezat Gamdias Element, în speranța îmbunătățirii reacțiilor transmise utilizatorului. În mod interesant, tehnologia improvizată de



Confort la scară colosală în schimbul aspectului plăcut.

de personalizare po-

sibil, fiindcă jucătorii pro-

fesioniști adoră posibilitatea

configurării tastaturii după bunul-plac. Din fericire, cele 13 taste macro programabile "din zbor" – dintre care 6 sunt poziționate în partea de jos –, alături de excelenta protecție anti-ghosting, reușesc să facă din Hermes o alegere potrivită indiferent de jocul butonat. Softul furnizat de Gamdias nu arată extraordinar, însă îți face bine treaba și are o interfață intuitivă.

Sincer să fiu, Hermes nu punctează bine la capitolul estetică, în ciuda aspectului colosal. Un wrist rest titan – adică un suport pentru susținerea încheieturilor la fel de mare cât întreaga tastatură – se atașează magnetic în partea inferioară. Când nu este utilizată, placa de suport se rabatează și protejează butoanele de praf. Chiar dacă este o găselniță extrem de urâtă, d.p.d.v. funcțional sistemul implementat de Gamdias

este un bonus binevenit. Finalmente, aș vrea să amintesc raportul calitate/preț pozitiv, dotările modelului Hermes depășind cu mult prețul de 650 lei.

Nimeni nu a zis că un Kaiju domesticit se cumpără pe nimic. ▶ **Aidan**

Gamdias a funcționat perfect:

tastele au o cursă fermă, preci-

să, dar nu foarte lungă, iar nivelul zgomotu-

lui nu este deranjant. Fiindcă se auto-recomandă

drept o tastatură destinată gaming-ului, Hermes vine

cu dotări impresionante: contacte aurite, cabluri USB

2.0 îmbrăcate în material textil, un procesor ARM

Cortex 32-bit pentru controlul funcțiilor de bază, un

chip onboard cu o memorie de 512KB, iluminare LED

ajustabilă, taste programabile și porturi externe su-

plimentare (un port USB 2.0 și două jack-uri audio,

perfecte pentru căștile cu fir scurt). Deși sună specta-

culos, dotările enumerate mai devreme sunt conside-

rate comune în rândul tastaturilor de gaming.

Măiestria acestui tip de periferic se observă

cel mai bine în eficiența softului

proprietary și în gradul

Tastele iluminate individual sunt perfect vizibile în condiții de întuneric total.



Gamdias Zeus

Pogorât din Olimp

OPERTANT *Caracteristici Progresive*

Mi se întâmplă foarte rar să întâlnesc un gadget hi-tech-end despre a cărui existență și origine să nu am habar. Adică, cine nu a auzit de Mad Catz, Razer, Roccat, Logitech, SteelSeries sau... Gamdias? În ciuda faptului că această companie curajoasă (veți vedea și de ce) a stat ascunsă într-un Batcave, Gamdias Zeus a măturat cu mine pe jos, după ce mi-a sfărâmat absolut toate prejudecățile legate de estetică, ergonomie și funcționalitate. Sunt extrem de reticent atunci când descompăr un brand nou – mai ales atunci când este vorba despre un brand taiwanez – și privesc cu neîncredere designul dus la extrem. Mă întreb mereu dacă nu cumva acele muchii aparent neuediciene, focalizate în inflexiuni geometrice care dau peste cap aspectul convențional al senzorilor concavităților destinate sprijinirii mâinii, nu sunt altceva decât strigăte disperate după atenție. La urma urmelor, e doar un alt mouse obscur, dedicat gaming-ului, nu-l așa?

Când Zeus se transformă

Ei bine, nu. Gamdias Zeus are un design inedit, inspirat din sistemul configurabil întâlnit în seria Cyborg R.A.T. O carcasă segmentată, realizată din plastic solid, se sprijină pe un schelet metalic, care permite modificarea dimensiunilor prin simpla acționare a unor roți zimbțate de pe suprafața inferioară. Rezultatul este impresionant din punct de vedere estetic și ergonomic, Zeus ridicând extravaganța la nivel exotic. Indiferent de priza mâinii, mouse-ul se mulează perfect în palmă, oferind suficientă aderență.



Vedere a suprafeței inferioare. Sunt vizibile picioarele din teflon și puternicul senzor laser.

Și sprijin. Nu știu cât au studiat cei de la Gamdias știința confortului, dar producătorii consacrați de periferice profesionale utilizează trei tipuri de curbură ale suprafeței superioare: arcul abrupt, pentru poziția palm (aproximativ 54% dintre utilizatori); arcul mediu pentru poziția claw (~26,5% utilizatori) și arcul plat, pentru priza finger tip (~19,6% utilizatori). Prin implementarea unui sistem de personalizare a dimensiunii, Gamdias își extinde vizibil plaja de potențiali clienți interesați, fără a recurge la com-

promisuri. Cele două LED-uri -- aflate la baza cablului USB 2.0 îmbrăcat în material textil --, alături de sigla imensă și unghiurile bizare, te duc cu gândul la formele unui prototip Lamborghini Ankonian. Dar excentricitatea îmbracă o serie de dotări impresionante: un procesor ARM Cortex de 32 biți asistă orice comandă primită de la cele 11 butoane, dintre care 9 sunt programabile folosind softul propriu. Senzorul laser, cu o rezoluție de 8200DPI și un polling rate de 1000Hz, asigură o precizie incredibilă în jocuri, la nivelul cerințelor sportului electronic. Gamdias Zeus este cu certitudine un "top performer" curajos, un mouse original, performant și fiabil, construit din materiale solide. Mă declar plăcut surprins de echilibrul dintre greutate și dimensiune, astfel încât acuratețea mișcărilor nu are de suferit. De asemenea, softul intuitiv funcționează bine și pune la dispoziție o sumedenie de funcții configurabile. În concluzie, Zeus își merită numele olimpien, mulțumită performanțelor sale superioare, pe măsura aspectului sofisticat. ▶ Aiden

Negru, roșu, auriu... "Exotic" este un termen prea blând pentru Zeus.

Logitech G400s

Excelență prin simplitate

OFERTANT Intel® Logitech® PRET special de la

Uneori, cel mai scurt drum spre perfecțiune este simplitatea. Principalul avantaj al unui design simplu și funcțional este deschiderea către o categorie foarte largă de utilizatori, lucru pe care Logitech l-a înțeles perfect. Atunci când majoritatea producătorilor de periferice destinate gaming-ului folosesc combinații extravagante de culori sau zeci de LED-uri cu rol pur estetic, produsele Logitech își păstrează forma simplă, sobră dar extrem de eficientă. G400s este unul din cele mai frumoase mouse-uri pe care am avut ocazia să le testez: ușor, cu linii curbate, ce par atent cizelate după un studiu realizat într-un tunel aerodinamic, acest mouse îmbină performanța cu excelența designului și calitatea construcției. Centrul microuniversului tehnologic cuprins în carcasa acoperită cu plastic hidrofob este senzorul optic cu o rezoluție de 4000 DPI, bazat pe tehnologia proprietară Logitech Delta Zero, sistem gândit special pentru un control superior al cursorului. Indiferent de suprafața pe care e folosit sau de priza utilizată, G400s alunecă ușor pe picioarele din teflon și nu obosește mâna, greutatea de numai 137g poziționându-l în categoria perifericelor perfecte în cadrul sesiunilor lungi de joacă intensă. Eu l-am testat în trei jocuri diferite: un FPS (CS:GO), o strategie în timp real (Heart of the Swarm) și un hack'n'slash (Torchlight 2). Configurat corect, G400s m-a lăsat cu gura căscată, indiferent de exigențele jocului. Cred cu tărie în performanțele acestui mouse, așa că nu ezit în a-l propune pasionaților de titluri MOBA, chiar și la nivel competițional. Conexiunea cu calculatorul se face prin intermediul unui cablu USB 2.0 îmbrăcat în cauciuc, iar singurul soft necesar pentru recunoașterea tuturor funcțiilor integrate este Logitech Software, apreciat

pentru interfața intuitivă și practică. Cele opt butoane programabile -- adică delcile celor care știu ce înseamnă "macro" și ce importanță are un buton plasat convenient în timpul unei altercații PVP sau într-un raid -- beneficiază de arcuri solide și oferă un feedback plăcut cu fiecare click. Mulțumită poziționării naturale, butoanele laterale și cele plasate lângă roțița de scroll sunt ușor de apăsat, chiar și pentru cei cu degete mai scurte. Din

punct de vedere estetic, culorile mate, neutre, indică profesionalism, în timp ce liniile paralele și motivul futurist adaugă un plus de dinamică. Potrivit atât pentru gaming, cât și pentru munca de birou, G400s reflectă fără a face nicio concesie nivelul calitativ ridicat, tipic produselor Logitech -- fapt indicat și de raportul calitate/preț excelent. Mie nu îmi rămâne decât să îl recomand cu cea mai mare căldură. ► **Aidan**

Simplu, confortabil și eficient, G400s este un mouse extraordinar în mâinile oricărui gamer. Forma atent studiată îl face ușor de utilizat, indiferent de poziția mâinii.



Subțire, rezistent, flexibil și plăcut la atingere, Roccat HIRO este un mousepad impresionant din toate punctele de vedere.

tă la atingere, cât și de rezistența sporită la zgârieturi. Un alt aspect important al formatului inedit adoptat de HIRO constă în colțurile și marginile rotunjite. Eliminarea muchiilor tăioase crește considerabil gradul de confort în utilizare și reduce riscul accidentelor supărătoare. Baza de un albastru curat este la fel de impresionantă. Realizată integral din cauciuc hidrofob, aceasta aderă la orice suprafață, împiedicând depla-

sarea involuntară a mousepad-ului pe birou, indiferent de agresivitatea mișcărilor. În plus, nu trebuie să vă faceți probleme în privința absorbției impactului dacă tindeți să ridicați mouse-ul, mulțumită flexibilității sportive. Ținând cont de specificațiile materialelor, dimensiuni și calitățile unice ale construcției, Roccat HIRO se adresează în principal gâmlor pasionați de jocuri multiplayer, unde viteza de reacție și precizia sunt primordiale. Pentru rezultate optime, cei de la Roccat au testat HIRO in-house, alături de modele din seriile Kova, Pyra, Savu, Luza, dar și Razer Naga, SteelSeries Sensei, Logitech MX sau Microsoft Sidewinder – însă oricând simte nevoia unui plus de precizie și control poate investi cu încredere într-un astfel de produs. ► **Aldan**



Speedlink XEOX Pro Analog Gamepad

Alternativa Wireless

OFERTANT! Preț redus! Preț special! Preț



Una dintre cele mai vechi dispute între utilizatorii de PC și jucătorii de consolă este superioritatea perifericelor folosite pentru control. Adepții unității centrale vor prefera întotdeauna mouse-ul și tastatura, pe când "consoliștii" susțin necondiționat comoditatea și ușurința în utilizare caracteristice gamepad-ului. Cu toate acestea, o bătălie secundară are loc pe frontul consolei. Posesorii de Xbox 360 văd în poziționarea asimetrică a stick-urilor un aranjament ergonomic superior celui preferat de Sony în construcția controller-ului Dualshock 3. Așadar, cum împaci proverbia la capră cu varza? Soluția este pe cât de simplă, pe atât de bizară și vine de la Speedlink: XEOX Pro Analog rezolvă problema printr-o dublă compatibilitate wireless (PC/PS3 la 2.4GHz) și – cum altfel? – adoptarea configurației Xbox 360. Rezultatul Impresionează atât prin raportul calitate/preț excelent, cât și prin formatul divergent, în ciuda aparențelor de struțocămilă dihotomică.

PLASTIC ȘI CATIFEA

Prima trăsătură semnificativă, ușor observabilă în construcția modelului XEOX Pro Analog, este calitatea plasticului. Suprafața materialului are o textură fină, mată, suficient de aderentă încât să nu alunece din mâini după o utilizare îndelungată. Din acest punct de vedere, XEOX

se aseamănă bine cu noul controller Xboxone, însă diferențele se fac simțite la nivelul arcurilor butoanelor. Deși nu se poate vorbi despre o construcție slabă în sensul defectuos, butoanele shoulder de pe gamepad-ul Speedlink sunt puțin cam moi, fapt care poate trece drept o inconvenientă în anumite jocuri auto. Pe de altă parte, butoanele principale – cele marcate cu simboluri geometrice – au o



cursă lungă și oferă un feedback tactil plăcut. Capsule Start, Select și butonul-ghid sunt poziționate într-un mod similar cu cele de pe controller-ul original Xbox 360, imitând chiar și indicatorul LED înelar. O surpriză plăcută este prezența unui selector intitulat Rapid Fire, a cărui funcție permite apăsarea

neîntreruptă a butoanelor – o tehnologie comună (Turbo) în cazul multor gamepad-uri destinate PC-ului. Înainte de a trece la thumb sticks, aș vrea să aduc în discuție D-pad-ul. Contrar primei impresii, "cruculița" XEOX-ului oferă o precizie acceptabilă, prin amplasarea acesteia pe un sistem de switch-uri foarte înalte. Astfel, apăsarea pe diagonală se face mult mai ușor, cu toate că nu se ridică la calibrul D-pad-ului folosit de Sony. Pentru a fi corect identificat de consola Playstation 3 în modul wireless, Speedlink XEOX Pro necesită conectarea receptorului USB inclus în pachet – procedeu este similar și în cazul calculatorului,

singura cerință suplimentară fiind instalarea softului proprietar, care include driverul necesare. Thumb stick-urile – cu certitudine cele mai importante elemente de pe suprafața gamepad-ului – sunt extrem de precise și garantează un control excelent, indiferent de genul jocului. Acoperite cu un strat de cauciuc aderent, cele două "părghii de comandă" m-au impresionat plăcut, poate chiar mai plăcut decât originalele. Solid, confortabil și adaptabil, XEOX Pro stă foarte bine la capitolul baterie. Accumulatorul li-polymer 550mAh se încarcă complet în mai puțin de două ore și are o autonomie de până la zece ore. Raportul calitate/preț excelent, alături de dubla compatibilitate, recomandă Speedlink XEOX Pro Analog drept o alegere inspirată pentru poziția de Player 2.

SPEEDLINK

PC

PS3®

Adaptorul USB are un comutator pentru a alege între modul PC și PS3.



Speedlink Strike FX

Când vine vorba de înlocuirea unui controller defect ori pur și simplu de achiziționarea unui nou suplimentar, costurile ridicate ar putea demoraliza potențialii cumpărători. Deși „sculele” originale sunt de preferat, datorită respectării anumitor standarde calitative impuse de producători, acest lucru poate fi valabil și în cazul unor periferice third party. Speedlink Strike FX este un exemplu perfect de calitate obținută cu costuri minime. Robust și confortabil, cu un design ce se inspiră puternic din formele modelului Sixaxis Dualshock 3, Strike FX substituează fără a face compromisuri între gamepad-ul implicit din dotare consolet PlayStation 3. Varianta celor de la Speedlink beneficiază de un modulator USB – identic cu cel inclus în pachetul XBOX Pro Analog – și utilizează tehnologia wireless 2.4GHz, oferind posibilitatea alegerii compatibilității PC/PS3 simplă acționare a unui selector.

petate, fără scârțâituri deranjante. În concluzie, Speedlink Strike FX este un surogat excelent pentru controller-ul clasic PS3, cu un raport calitate/preț de invidiat. În plus, își face treaba binișor chiar și pe PC. ► **Aidan**



Trimite cuvântul **CARTE** prin sms la numărul **7555**
și poți comanda oricare dintre cărțile colecției **CHIP Kompakt**.



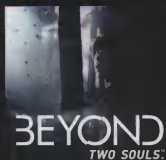
Costul de expediere este inclus în prețul SMS-ului. După trimiterea SMS-ului, un operator al editurii noastre vă va contacta pe numărul de pe care a fost trimis mesajul, pentru a prelua titlul cărții dorite și adresa la care să o primiți. Informații suplimentare, pe www.chip.ro/sms sau la telefon 0741-248348.

NOTĂ: Prețurile din ofertă sunt valabile în limita stocurilor disponibile și pot fi modificate în orice moment, fără o notificare prealabilă!

Tarif SMS:
6 EUR plus TVA
in oricare dintre rețelele
Orange, Vodafone sau Cosmote

NEXT ISSUE*

BATTLEFIELD 4

A soldier in full combat gear is running through a dark, muddy battlefield at night. In the background, there are explosions, smoke, and the silhouettes of military vehicles and aircraft.

*Cu titlu informativ

ABONEAZĂ-TE PE UN AN

La oricare dintre revistele noastre și primești **GRATIS** un Card Hama micro SD 8GB + adaptor



Librăria
CHIP
ONLINE

Cărțile din colecția **CHIP KOMPAKT** pot fi comandate și online pe www.chip.ro/librerie sau pot fi achiziționate din magazine, librării sau online:



Librărie.net



Abonamente „BONUS”

Revista	Doresc abonamentul începând cu luna:	Număr abonamente comandate	Pret unitar abonament	Total (nr. abonamente x pret unitar abonament)
CHIP cu DVD - 6 apariții			75,00 lei	
CHIP cu DVD - 12 apariții + o carte din colecția CHIP Kompakt la alegere			125,48 lei	
CHIP cu DVD - 12 apariții + BONUS □ Card hama micro SD 8GB + adaptor			137,00 lei	
LEVEL - 6 apariții			75,00 lei	
LEVEL - 12 apariții + o carte din colecția CHIP Kompakt la alegere			131,98 lei	
LEVEL - 12 apariții + BONUS □ Card hama micro SD 8GB + adaptor			144,00 lei	
FOTO VIDEO - 6 apariții			60,00 lei	
FOTO VIDEO - 12 apariții + o carte din colecția CHIP Kompakt la alegere			107,98 lei	
FOTO VIDEO - 12 apariții + BONUS □ Card hama micro SD 8GB + adaptor			119,00 lei	
Total general de plată:				

Completati online la adresa <http://www.chip.ro/librerie> talonul de abonament și trimiteți acestuia poșta completat și abonamentul este pe cu datele dumneavoastră. Împreună cu dovada plății (cash/cheque), ordon de plată sau mandat poștal pe e-mail la adresa abonamente@chip.ro, pe factura numărul 0268-415158 sau poșta la adresa: Editura Ioana, CPZ CH 500230 Brașov. Pentru orice altă informație suplimentară vă rugăm să ne contactați pe e-mail la shop@chip.ro sau la telefonul 0268-415158, 0723-570511, 0744-759182 interior 30, sau la fax 0268-415158.

Modelul este indicat în exemplare.

Semnarea firmei / C.U. _____
 Nume, prenume _____
 Vârsta _____ Ocupație _____
 Str. _____ Nr. _____ Bl. _____ Sc. _____ Rd. _____
 Localitate _____
 Căp. Poștă _____ Județ _____
 Telefon _____ e-mail _____
 Am plătit _____ lei în data de _____ cu mandatul poștal/ordinul de plată nr. _____
 Am mai vrea abonament cu codul _____ Semnătura _____

Pentru operativitate, vă rugăm să completați online talonul la adresa www.chip.ro/librerie sau să trimiteți talonul alăturat prin fax la 0268-415158 sau prin e-mail la shop@chip.ro.

Informația operațională de date: 3 D Media Communications SRL, General Manager Ștefan Bădăreanu. Completarea acestor formulare sunt de acord cu informațiile menționate în următoarele și să fie introduse în baza de date a 3 D Media Communications SRL, în scopul gestionării activității de marketing direct și coordonării campaniilor. În conformitate cu prevederile art. 11, 16 din Legea nr. 357/2000 privind protejarea vieții personale și informare de acces, de intervenție, de opoziție de a nu fi supus unei decizii individuale și la adresa poștă. Pentru orice altă informație suplimentară vă rugăm să ne contactați, individual sau la adresa 3 D Media Communications SRL, CPZ CH 500230 Brașov, sau prin telefon la 0268-415158, 0723-570511, 0744-759182 interior 30, sau la fax 0268-415158.

În ediția octombrie 2013 veți putea citi:

DVD

24,98 lei

**PACHET
PROMO!**

CHIP DVD +
CARTE
DOAR 24,98 LEI

CHIP

www.chip.ro

**SUPRAVEGHEAT
PE INTERNET**

De servicii secrete și companii de publicitate

IPHONE 5S

Primul contact

PROTECȚIE ANTIVIRUS PENTRU ANDROID

LA DOMICILIU:

rețea de reparații dispozitive mobile

DISPLAY-URI: 3D sau 4K

WINDOWS RESET

Instalare nouă la un clic distanță



CHIP DVD + CARTE

**DOAR
24,98 LEI**

PACHET PROMOTIIONAL



PrePay

pune pe net
tot ce-ți trece prin cap
cu noile opțiuni PrePay cu internet inclus



200 MB
internet pe mobil
125 minute și SMS naționale
sau internaționale
3000 minute
în rețea
nelimitat SMS
în rețea

cu opțiunea de 6 €

surprizele se schimbă cu Orange

www.orange.ro

today changes with **orange**

ofertă valabilă până la 10 noiembrie, cu posibilitate de prelungire; beneficiile naționale sau internaționale pot fi folosite și către destinații internaționale mobile în limita a 50 de minute și SMS; detalii pe www.orange.ro